INFERNI Files

A Strange Gene
una storia di 60 pagine di Fuyumi Soryo

Aiten Myoo
il drammatico finale

Fiere del Fumetto
un autunno rovente

kappa magazine 113

edizioni star comics

PER UN PUBBLICO MATURO
novembre 2001
nr. 113 mensile
lire 10.000 € 5,16

EDIZIONI STAR COMICS

KAPPA MAGAZINE
Pubblicazione mensile - Anno X
NUMERO 113 - NOVEMBRE 2001
Autorizzazione Tribunale di Perugia n. 31/92
del 14 luglio 1992
Pubblicazione a cura di:
KAPPA Srl, via San Felice 13, 40122 Bologna
Direttore Responsabile e Editoriale:
Giovanni Bovini
Progetto Editoriale, Grafico, Supervisione e Coordinamento:
Andrea Baricordi, Massimiliano De Giovanni, Andrea Pietroni, Barbara Rossi
Redazione Kappa Srl:
Andrea Accardi, Monica Carpino, Sara Colaone, Giovanni Mattioli, Nadia Maremmi, Andrea Renzoni, Marco Tamagnini, Serena Varani
Corrispondenza con il Giappone e Traduzioni:
C.I.G. Comunicazioni Italo Giapponesi (Spoleto)
Adattamento Testi:
Andrea Baricordi
Lettering
Alcadia Snc
Adattamento Grafico:
Annalisa Sorano - Alcadia Snc
Hanno collaborato a questo numero:
ADAM, Keiko Ichiguchi, il Kappa
Redazione Star Comics:
Maria Grazia Acacia, Marida Brunori, Sergio Selvi
Fotocomposizione:
Fotolito Fasertek - Bologna
Editore:
EDIZIONI STAR COMICS Srl
Strada Selvette 1 bis/1 - 06080 Bosco (PG)
Stampa:
GRAFICHE BOVINI - Bosco (PG)
Distributore esclusivo per le edicole:
C.D.M. Srl - Centro Diffusione Media
Viale Don Pasquino Borghi 172, 00144 Roma
Tel. 06/5291419
Per la vostra pubblicità su questo albo:
Edizioni Star Comics Srl - tel. (075) 5918353

FUGURUMA MEMORIES - E' il 1915, e lo **Studio Fuguruma** di **Yoo**, specializzato in ritratti fotografici 'della memoria', si colloca a metà strada tra il mondo degli esseri umani e la città dei *mononoke*, gli spiriti degli oggetti dimenticati. **Ian**, una bambola Ichimatsu costruita nel periodo Meiji, lo aiuta nella conduzione dell'attività...

CHOBITS - **Hideki Motosuwa** trova un PC antropomorfo abbandonato in un vicolo. Lo tiene con sé e lo chiama **Chii**, ma scopre che sa solo muoversi e ripetere il suo nome. L'amico **Shinbo** gli consiglia di consultare il giovane genio **Minoru Kokubunji**: dopo aver fatto esaminare Chii dalla sua PC **Yuzuki**, avanza l'ipotesi che possa trattarsi di un modello di supercomputer **Chobits**, una leggenda metropolitana che circola Internet. In effetti la memoria di Chii è sconfinata, ma pare bloccata da un qualche tipo di protezione...

OH, MIA DEA! - **Keiichi Morisato** telefona per errore all'Agenzia Dea di Soccorso ed esprime un desiderio che lo vincola indissolubilmente alla dea **Belldandy**. La convivenza si trasforma in amore, turbato però da elementi come le sorelle della dea, **Urd** e **Skuld**, e da decine di creature ultraterrene! Il dottor Moro desidera creare una macchina che cammina su due gambe, ma entra in crisi quando scopre che Skuld – che crede una semplice ragazzina – ha creato due androidi autocoscienti, e decide di attirarne uno nel suo laboratorio per esaminarlo...

EXAXXION - Terrestri e alieni di Riofard convivono sulla Terra da dieci anni, ma **Hosuke Kano**, scienziato radiato dall'albo, sa che i fardiani progettano la conquista della Terra, e prepara alcune contromisure. Il Ministro degli esteri fardiano **Sheska** organizza un golpe, si autonomina generale e dichiara la Terra colonia di Riofard: Hosuke mette il figlio **Hoichi "Ganchan" Kano** alla guida del robot **Exaxxion**, una potentissima arma fardiana dispersa nell'antichità, insieme alla metamorfica androide **Isaka Minagata**. Per salvare l'amica **Akane Hino**, Hoichi la raccoglie a bordo assieme ai genitori e inizia a condurre la guerra di testa sua, mentre Sheska ruba il Dagnof 1, un robot fardiano dotato di XXX Unit, con cui imprigiona l'Exxaxxion nella nave da trasporto Gastarf. Usciti dall'Exaxxion, Isaka si introduce nella nave e Hoichi irrompe nella base degli ascensori, proprio mentre il padre, dopo aver hackerato il sistema di controllo del robot, si appresta a fare fuoco in quella direzione...

KAMIKAZE - Il mondo era governato da Cielo, Terra, Vento, Fuoco e Acqua, ma l'evoluzione costrinse gli Uomini della Terra a spargersi nel mondo, dando origine, 5.000 anni fa, a cinque **tribù kegainotami**, ognuna dotata di una capacità elementale. L'evoluzione inibì tali poteri, e nacquero gli esseri umani. Nell'anno Mille apparvero le **Ottantotto Belve**, demoni del caos, ma cinque **Matsurowanu Kegainotami** della stirpe originale le imprigionarono in un'altra dimensione. Prima di essere scacciati, i demoni imposero ai discendenti di Cielo, Fuoco e Vento di spezzare per loro i sigilli, e di combattere contro Terra e Acqua, rimaste libere dal controllo. **Higa**, il Signore del Fuoco, rapisce **Misao Mikogami**, la Dama dell'Acqua, così l'ultimo sigillo s'infrange permettendo alle Belve di risorgere e aggredire amici e nemici. **Kamuro Ishigami**, l'Uomo della Terra, grazie alla ritemprata spada **Kamikaze**, è l'unico a poterle affrontare, e mentre Misao – i cui poteri si sono risvegliati - attende il suo ritorno, **Aiguma** la sorveglia. Intanto un misterioso 'cacciatore' stermina i kegainotami della città con una spada magica, e mentre **Kaenguma** si prepara ad affrontarlo, **Kikunosuke** interroga una Belva per scoprire di chi si tratti...

NARUTARU - **Shiina Tamai** trova un 'cucciolo di drago', che tiene con sé e chiama **Hoshimaru**. Poi fa amicizia con **Akira Sakura** e con il suo **En Soph**, simile a Hoshimaru, ma a cui è collegata mentalmente. Le due amiche combattono contro **Tomonori Komori**, in possesso di un terzo essere come i loro, convinto di poter plasmare il mondo, e Hoshimaru lo elimina. Alcuni giorni dopo i compagni **Satomi Ozawa** e **Bungo Takano** iniziano a cercarlo. Le autorità istituiscono un comitato tecnico-militare per indagare sugli avvistamenti nei cieli internazionali, e il dispotico **Tatsumi Miyako** ne ha il comando, mentre la dottoressa **Misao Tamai**, madre di Shiina, conduce le ricerche. Quando Miyako permette ai media di diffondere immagini degli UFO, **Sudo Naozumi**, 'capo' di Satomi e Bungo, decide di entrare in azione: il cucciolo di drago di Satomi, **Amapola**, e quello di Bungo, **Hainuwele** annichiliscono l'esercito giapponese. L'indisponente **Takeo Tsurumaru** e **Norio Koga** salvano Akira e Shiina con uno 'scheletro di drago', e quest'ultima chiede ai due di insegnarle a collegarsi telepaticamente a Hoshimaru. Intanto Miyako indaga assieme ad **Aki Sato** sulla recente battaglia, individuando la presenza di Shiina. I due si recano a conoscerla di persona...

AITEN MYOO - **Aiten Myoo** viene dal Mondo dei Lapislazzuli Puri col suo **Sonaglio Pentaforcato** con cui colpisce i malintenzionati per farli pentire e impedire che precipitino all'Inferno. **Kotono Mitsuyoshi**, presso cui Aiten si è trasferito, è preoccupata per questa pratica, e si offre di aiutarlo nella sua missione: lui leggerà nel cuore di chi ha perso la via, lei tenterà di convincerli a comportarsi bene. Mentre la demone **Gokuenten Myoo** sconsiglia alla ragazzina di agire in quel modo prima di finire nei guai, in città avviene un efferato delitto alla luce del sole, e Aiten decide di tornare ad agire a modo suo, uccidendo il colpevole sotto gli occhi allibiti di Kotono. E' solo allora che Aiten si rende conto che il metodo della ragazzina è l'unico a donare speranza, oltre che salvezza, e di avere sbagliato tutto fin dall'inizio...

OFFICE REI - **Yuta** rimane orfano, e tre ragazze entrano nella sua vita: **Mirei Ko**, sorellastra di cui Yuta non conosceva l'esistenza, **Emiru**, giovane ESPer, e **Rika**, esorcista. Le tre dirigono un'agenzia investigativa paranormale, **Office Rei**, alla quale il giovane inizia a collaborare. Mentre il legame fra Yuta ed Emiru si rafforza, l'**Istituto Fan**, che da sempre usa gli ESPer come cavie per la ricerca sui poteri paranormali, incarica **Alice Lindsay** di recuperare il **Child**: il più potente psicocineta del mondo sarà utile ad attuare il Progetto D per la supremazia della razza ESPer, e si tratta proprio di Yuta. Mirei permette a Yuta di usare i poteri sopiti, ma libera anche la sua violenta personalità originale, segregata nel subconscio all'età di sei anni, dopo essere stato usato come cavia sperimentale dal Fan. Mentre **Hiryu Ko**, cugino di Mirei, cerca per qualche motivo di unire le due personalità, Emiru decide di usare i propri poteri per scoprire il passato di Yuta...

sommario

In copertina:

Qui a fianco:

«...là, dove molte altre serie sono finite prima...»

GUERRA D'IPOCRISIE

L'autunno animato era iniziato con una serie di belle notizie. Fra queste, c'era il ritorno sulle reti italiane di **Gundam** in una delle sue più recenti incarnazioni. Un mese circa di programmazione, e poi subito ciao-ciao a **Gundam Wing**: la programmazione continua una volta alla settimana, la domenica mattina. Abbiamo fatto una serie di ipotesi in merito, e non abbiamo intenzione di avvalorarne una in particolare, in modo da lasciare a ognuno la possibilità di seguire la propria pista per indagare su questa improvvisa sparizione.
Eccole qua:
Ipotesi A - Qualche associazione di cittadini/genitori/chicchessia ha notato che nella fascia del primissimo pomeriggio Italia Uno trasmetteva un cartone animato con scene di violenza, combattimenti, morti ammazzati e così via, e ha fatto pressioni sulla rete perché lo eliminasse dalla programmazione.
Ipotesi B - L'acquisto della serie da parte del network italiano si è limitato a pochi episodi, quel tanto che bastava allo sponsor per promuovere i relativi giocattoli lanciati immediatamente sul mercato.
Ipotesi C - La serie non funzionava poiché nonostante da ormai vent'anni i fan implorino il ritorno di **Gundam**, l'unica serie animata del mobil suit ad aver fatto breccia nei cuori è stata la prima.
Ipotesi D - Dopo i fatti dell'undici settembre scorso, l'emittente ha preferito dare minor visibilità alla serie animata poiché incentrata su una guerra 'vera', con tanto di azioni terroristiche perpetrate dai protagonisti.
Se ne potrebbero pensare di tutti i colori. Le ipotesi **B** e **C** si rifanno a leggi di mercato, contro cui nessun fan potrà mai combattere per un motivo semplice: una rete televisiva (soprattutto se privata) è schiava dei dati d'ascolto e quindi degli sponsor. Se il programma non ha un sufficiente seguito, viene cancellato. A fare le spese di questa politica sono spesso prodotti di buona qualità e vincitori - in terra d'origine - di grandi premi della critica, ma che proprio per questo motivo sono seguiti da un pubblico ristretto anche se molto partecipe: ne sanno qualcosa i telespettatori che sono rimasti orfani di **Star Trek** (per ben cinque generazioni), **Ally Mc Beal**, **Xena** e chi più ne ha, più ne metta. Comandano gli sponsor, ed è sicuramente più facile vendere yogurt e creme idratanti inserendo gli spot (per esempio) in uno dei litigiosi programmi di Maria De Filippi, piuttosto che nelle vicende legal-sentimentali di un'avvocatessa sull'orlo di una crisi di nervi. Per cui, rassegnamoci a vedere certe serie interrotte, trasmesse col contagocce, un episodio alla settimana o alle quattro del mattino. Spesso, però, la colpa è anche dei programmatori, che acquistano un prodotto senza davvero conoscerlo, e sperando di 'spacciare' un **Gundam Wing** allo stesso pubblico di **Dragon Ball**, per poi convincerlo a comprare modellini colorati. La storia delle fasce orarie (e del diverso target di ogni serie animata nipponica) ancora non è ben chiara a questi signori, e allora assistiamo a ingenui scivoloni di questo genere.
Ma se i motivi fossero quelli delle ipotesi **A** e **D**, allora si tratterebbe solo e unicamente di ipocrisia. Eliminare dai palinsesti qualsiasi cosa faccia riferimento alla guerra, probabilmente non è altro che un triste sistema per distrarre i telespettatori da quello che sta capitando nel mondo. Nulla di strano che le TV trasmettano poche immagini relative alla guerra in atto, dunque: secondo alcuni dovremmo vivere in una realtà ovattata, senza preoccuparci di quello che avviene fuori dai nostri paesi. Quel che è peggio, è che l'ipocrisia vorrebbe anche cancellare ciò che sappiamo essere accaduto, ed ecco quindi sparire torri gemelle dai film di Hollywood, o sentire qualcuno che vaneggia di proibire alcune canzoni 'troppo evocative', mentre in contemporanea la TV pascola solitamente anche sugli eventi di cronaca più terribili spettacolarizzandoli in pseudo-special giornalistici. Rassegnamoci dunque: non possiamo vedere **Gundam Wing** perché la rappresentazione di una 'guerra vera' nei cartoni animati potrebbe turbarci. In cambio, i programmatori ci offrono qualche bel quiz dove si può diventare miliardari. E chi se ne frega se là fuori c'è qualcuno che si becca bombe sulla testa mattina e sera? Da tutto questo, emerge un solo inquietante significato: fare la guerra è giusto (magari chiamandola "missione di pace" o con altri bei nomi cinematografici), ma è meglio evitare di parlarne per non creare allarmismo. Come a dire che un po' di depressione e riflessione fanno più danni di un proiettile in mezzo alla fronte.

Kappa boys

«Dissimulare: virtù di re e di cameriera.» **Voltaire**

3 incontri con il fumetto d'autore

LE 20MILARIGHE DI PALERMO

Sabato 15 dicembre alle ore 17:00 il 'Kappa boy' **Massimiliano De Giovanni** e **Andrea Accardi** incontrano il pubblico in occasione della prima edizione di **20milarighe**, una manifestazione che si terrà a Palermo dal 13 al 16 dicembre, negli spazi dell'Ente Fiera del Mediterraneo, all'interno di MEDI@ Fiera della new & social economy e dell'intrattenimento multimediale. I due autori sono attualmente al lavoro su una storia di **Lupin III** intitolata **Nella camera a gas**.

LUPIN III A BOLOGNA

Sabato 1° dicembre alle ore 16:00 presso **Alessandro Libreria** (via del Borgo S. Pietro 140, Bologna – tel. 051/251276) si terrà la presentazione della nuovissima serie **Lupin III Millennium** realizzata interamente in Italia sotto la supervisione di **Monkey Punch**. Presenta il 'Kappa boy' **Andrea Baricordi**, e intervengono gli autori **Andrea Accardi**, **Giuseppe Palumbo**, **Jacopo Camagni**, **Mauro Marchesi** e **Guglielmo Signora**, che si tratterranno anche dopo la presentazione per una sessione di disegni autografi.

VANNA VINCI IN MOSTRA

Sabato 15 dicembre, alla presenza dell'autrice, verrà inaugurata nei prestigiosi spazi espositivi della libreria **Spazio Corto Maltese** (via Margutta 96, Roma – tel.06/32650515) una mostra di fumetti di **Vanna Vinci**. Per la prima volta saranno in vendita le tavole originali della famosa disegnatrice cagliaritana, nota ai lettori di **Kappa Magazine** anche per aver realizzato il libro a fumetti **Una casa a Venezia** per l'editrice giapponese Kodansha.

paperVox

Yoshihisa Tagami
YOSHIHISA TAGAMI ILLUSTRATIONS
1997, 104 pag, ¥ 2.100, Gakken

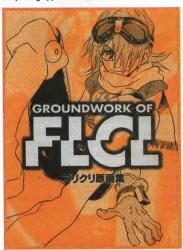
Quando i fumetti giapponesi hanno iniziato a invadere il nostro Paese eravamo ancora alla fine degli anni Ottanta. Mentre dall'America arrivava la versione full color di **Akira**, noi Kappa boys ci occupavamo in prima persona dei manga per una giovane casa editrice bolognese chiamata Granata Press, che avrebbe trovato nei primi anni Novanta il suo maggior splendore per poi consumarsi in maniera improvvisa e inesorabile. Buronson e Tetsuo Hara hanno fatto da apripista con il loro **Ken il guerriero**, ma altri artisti come Ryoichi Ikegami e Masaomi Kanzaki hanno saputo imporsi al pubblico. Tra questi non dimentichiamo Yoshihisa Tagami. In molti ricorderanno il suo stile di disegno per quel suo originale modo di caratterizzare i profili, altri troveranno nelle sue storie horror e fantascientifiche il suo punto di forza. Sono passati dieci anni da quando **Grey** e **Horobi** facevano capolino nelle edicole nostrane, e ritrovarli nelle bellissime illustrazioni di questo volume non può fare che piacere agli otaku italiani della prima generazione. Un'occasione per imbattersi anche nei protagonisti di **Nervous Breakdown**, serie principe di Tagami, nel soldato protagonista di **Frontier Line**, e nei personaggi che hanno interpretato le serie minori, da **Yokai Senki** a **Hard**, da **Kyokaku** a **Metal Hunters D**. Unica pecca del volume è da ricercarsi nell'assoluta assenza di testi, che non permette quindi di curiosare fino in fondo nella bibliografia di un autentico professionista del fumetto giapponese. **MDG**

Yu Higuri
POISON - YOU HIGURI A COLLECTION OF FULL COLOR WORKS
2000, 100 pagine, ¥ 1.900, Seishinsha

You Higuri è praticamente sconosciuta al grande pubblico italiano. Solo i pochissimi, che apprezzano gli Shojo manga o gli Shonen Ai, generi di cui è padrona, hanno non solo sentito parlare di lei, ma i più fortunati hanno potuto sfogliare le pagine dei suoi ispirati fumetti. Il fantasy è sicuramente il campo che predilige e le storie che fino a ora ci ha regalato sono spesso tormentati drammi d'amore in cui il bene e il male si incontrano e – spesso – si scambiano le parti. Nella sua storia più famosa: **Seimaden**, pubblicata in 10 volumi da Kadokawa, il vero fulcro delle vicende è Lawless, un affascinante quanto tormentato imperatore dei demoni che cerca, con accanimento, di far rivivere il suo passato. Un passato triste e tormentato segnato dalla prematura morte della moglie Alice, ora reincarnatasi sotto le spoglie della giovane Hilda.
Shojo manga, dicevamo, ma anche Shonen Ai, è il caso di **Ludwing II**, drammone storico in tre volumi sulla vita dell'ingenuo sovrano bavarese, realmente esistito, sui suoi amori omosessuali e sulla sua triste fine.
Potremmo continuare citando titoli importanti della sua carriera, come **Zeus**, una storia dell'orrore in cui una ragazza dai poteri fuori dal normale deve confrontarsi con la sua vera identità, o ancora **Gorgeus Carcact** dove una coppia di affascinati fantasmi, alla ricerca di alcuni misteriosi gioielli, si sposta tra la vecchia Europa e il Marocco... Ma **Poison** è un libro di illustrazioni, anzi di splendide illustrazioni che ci parlano dei fumetti che You, e il suo pubblico, più amano. Immagini spesso oniriche che racchiudono, in unica scena, tutta una storia. Sfogliare queste pagine patinate è come assorbire un po' del suo fantastico mondo. Un mondo oscuro, tenebroso e malinconico dove il bene e il male, il bianco e il nero, si fondono in un grigio che raccoglie tutti i colori della sua fantasia. **BR**

Go Nagai
DEVILMAN LADY ANIMATION MEMOIRES
1999, 80 pag, ¥ 2.000, Kodansha

L'omonimo anime che arricchisce ulteriormente l'universo di Go Nagai è raccontato attraverso i fotogrammi principali, messi sempre a confronto con i settei (schizzi preparatori) originali. Un'essenziale parte a colori introduttiva lascia spazio a una ben più ricca sezione in bianco e nero, dove trovano spazio gli autori che hanno dato vita a Devilman Lady. Tra i riassunti dei primi 26 episodi, le schede di 25 per-

sonaggi e i profili di 24 mostri (con tanto di caratteristica orma), impariamo a conoscere registi, animatori e persino i doppiatori attraverso la loro voce. Inoltre curiosiamo nel manga originale, pubblicato in Giappone da Kodansha sulle pagine di "Morning", tra le copertine dei volumetti e alcune vignette rappresentative dalle tavole interne. Attraverso una galleria fotografica, nelle ultime pagine del volume entriamo poi nell'ufficio di Go Nagai, nella casa di produzione, nel caos degli uffici dove si controllano le intercalazioni, negli studi di doppiaggio, nella sala incisioni, tra strumenti e computer. Un volume interessante, questo **Animation Memoires**. Almeno per chi mastica un po' il giapponese. **MDG**

GROUNDWORK OF FLCL

Gainax, 222 pgs, ¥ 3000

Gainax, Gainax e sempre Gainax, sembra che questa sia l'unica casa di produzione che sforni animazione innovativa e lontana da ciò che può essere considerato commerciale, ma che, a causa del successo fra i fan, i loro prodotti finiscano comunque per essere considerati tali. La loro ultima produzione (ormai penultima), FLCL, probabilmente é quella che più difficilmente riesce ad essere classificata, e può sicuramente essere annoverata in una categoria sperimentale dell'animazione. Il libro, a parte una ventina di pagine, è completamente in bianco e nero, e ci presenta molto del lavoro svolto per la realizzazione di questa serie di OAV, lavoro che ci viene presentato tramite i cosiddetti disegni base. In poche parole, troverete catalogati all'interno del libro i disegni base che compongono le varie sequenze animate, sequenze scelte fra le più rappresentative di tutta la serie. Una collezione di materiale molto interessante, sicuramente molto utile a conoscere ciò che sta dietro alla lavorazione di un cartone animato. Nel bene e nel male, Gainax è sicuramente un marchio di qualità quando si tratta di animazione, questo libro, quindi, risulta assai interessante per chi vuole approfondire le proprie conoscenze sull'animazione e non fermarsi alla sola visione. **AP**

TATSUNOKO HEROES

Asahi Sonorama, 128 pgs, ¥ 1800

L'animazione nipponica ha da sempre alimentato l'immaginario di bambini e adulti con personaggi carismatici ed eroi immortali, e la Tatsunoko ci ha sicuramente regalato il gruppo di supereroi più famoso di tutti i tempi, conosciuti da tutte le generazioni di fan dal momento della messa in onda delle loro rispettive serie. Naturalmente sto parlando di Gatchaman, Cyashan, Polymar e Tekkaman, il quartetto di eroi che ha spadroneggiato nelle TV nipponiche dal '72 al '75. Anche qui in Italia sono sicuramente famosissimi, anche se probabilmente più apprezzati dai fan nostalgici piuttosto che da quelli dell'ultima generazione. Comunque sia, per celebrare questi quattro eroi, ecco un bel libro riccamente illustrato che ci offre diverso materiale sulle varie serie e remake. Il libro consta di una parte a colori che ci presenta le serie, con immagini prese dagli ultimi episodi. La parte più ampia del libro è però dedicata ai disegni e agli schizzi preparatori e alle interviste ad autori e produttori. Il libro si chiude con un'appendice dedicata ai recenti remake, con foto a colori e disegni preparatori. Imperdibile per ogni fan che si rispetti. **AP**

ATTENZIONE! I volumi recensiti in questa rubrica sono reperibili presso **Hunter**, via del Battiferro 12 (BO), 051-353023, **info@hunter.it**, **www.hunter.it**

Top of the Web

Nessuna nuova entrata, nessuna nuova uscita: jump.to/shoujomanga non si scolla più dalla prima posizione, e questo solo grazie alle vostre votazioni! Entrate e visitare i siti che vi presentiamo, e diteci quello che preferite inviando una mail a info@kappanet.it. Ma se volete segnalarci nuove url da promuovere su queste pagine non esitate a farlo, magari allegando un breve articolo di presentazione che spieghi un po' la mappa del sito e i suoi obiettivi. La famiglia degli otaku sul web cresce di giorno in giorno, e non vogliamo dimenticarci di nessuno!

1 **http://jump.to/shoujomanga**
2 **www.comicsplanet.com**
3 **http://guide.supereva.it/anime_e_manga/**
4 **http://digilander.iol.it/yukito**
5 **http://www.wangazine.it**
6 **www.stanza101.com**
7 **http://www.mangaworld.it**
8 **http://flowerhentai.supereva.it**
9 **http://go.to/souryo**
10 **www.starcomics.com**

Ed ecco a voi in ordine sparso altri siti nuovi di zecca, da votare perché possano entrare nella top ten di Kappa Magazine!

http://utenti.tripod.it/bmaxi
http://digilander.iol.it/mangamvp
www.drivemagazine.net
http://www.mangaitalia.it/community/sindis/mazworld.htm
http://www.portalemanga.supereva.it
http://utenti.tripod.it/anime_manga/index-2.html
http://utenti.tripod.it/SailorSaturn/
http://utenti.tripod.it/vision_escaflowne/
http://jlesson.cjb.net
http://www.tiphares.it
http://panchi.da.ru
http://members.xoom.it/encirobot/index.html
http://ccsitalian.cjb.net
http://web.tiscalinet.it/trigunvash
http://katyproject.supereva.it
http://digilander.iol.it/giggsy/
http://www.rorschachonline.it
web.tiscali.it/trigunvash
http://www.akadot.com/
http://www.anipike.com/
http://www.mangaart.com/
http://guide.supereva.it/anime_e_manga/
http://jameswong.com/ykproject/core.html
http://www.geocities.com/Tokyo/1552/zm_info.htm

E se volete un sito commerciale, entrate a visitare il nuovo...
www.hunter.it

rubriKappa

Statemi alla larga, ràgaz, perké sto tirando kankeri in tutte le lingue conosciute nella galassia. Volete sapere il motivo di tanto sdegno del vostro kapperonzolo preferito? Trattasi sempre di **Masamune Shirow**. Ormai potrei dare il via a una rubrica dedicata esclusivamente agli aggiornamenti su lui e i suoi manga. Ebbene, sappiate che ormai era pronto tutto, i quattro Kappagaùrri della redazione stavano prendendo accordi per pubblicare una volta per tutte **Manmachine Interface (Ghost in the Shell 2)**, quando una nuova doccia gelata arriva loro dritta dal Giappone. Perché 'nuova'? Be', ricorderete che per almeno quattro anni è stata annunciata l'uscita del volume giapponese, avvenuta poi nel 2000, all'interno del costosissimo **Solid Box**. Ma l'edizione 'extralusso' non poteva essere pubblicata, perché sarebbe stata diversa da quella 'ufficiale', che sarebbe uscita in volumetto economico e con tutti gli episodi uniti in un'unica lunga storia. E così, aspetta 'n'artro po'. Nel 2001 esce finalmente in Giappone l'edizione economica, ma con stupore si scopre che la storia è ancora a episodi. Con ancora maggior stupore, si scopre che sono state sostituite intere nuove tavole (ribadisco, *intere*!), e che le scene più hard sono state eliminate. I Kappagaùrri iniziano le trattative per la pubblicazione, cercando di capire quale delle due versioni (eventualmente *tutte e due*?!) avrebbero potuto pubblicare in Italia. E dopo qualche mese, la doccia fredda di cui sopra. Shirow decide di realizzare una nuova (la *terza*!) versione di **Manmachine Interface** per l'estero, di cui ancora non si sa nulla (sarà forse un agglomerato delle due versioni *hard* e *soft* più l'unione dei vari capitoli?), se non che sarà lui stesso a realizzare l'adattamento 'alla occidentale'. Ma dico io, se po' vive accussì? Nel frattempo, sono partite le trattative anche per **Soten no Ken** e **Angel Heart**, anke se la trasmigrazione attraverso Satori di Tetsuo Hara verso la nuova casa editrice di "Comic Bunch" ha creato un bel

newsLetter

PATLABOR WXIII TRAILER

Il sito del **Tokyo Fantastic Film Festival**, nella pagina dedicata alla programmazione, ha messo a disposizione alcuni trailer interessanti. Il più interessante per il pubblico di **Kappa Magazine** è sicuramente quello del terzo film di **Patlabor**, intitolato **Patlabor WXIII**, che sta per 'waste 13', ovvero 'materiale di scarto numero 13', secondo il titolo italiano dell'episodio del manga che ha dato origine alla sceneggiatura: un misterioso mostro mutante appare nella baia di Tokyo, impegnando la Sezione Veicoli Speciali della questura in una caccia dai risvolti non semplici. Il film è attualmente in uscita in Giappone e ha una durata di 100 minuti. Il trailer potete vederlo a questo indirizzo:
http://www.nifty.ne.jp/fanta/tokyo/rvideo/fanta2001-19.ram

RITORNANO I SIMPSON?

Nancy Cartwright ha confermato l'intenzione della Fox Television di proseguire la fortunata serie **I Simpson** per una quattordicesima e forse addirittura quindicesima stagione. E' poi stata data conferma del fatto che tutto lo staff della serie è sotto contratto per tre pellicole cinematografiche che saranno prodotte al termine degli episodi televisivi, quindi, se i programmi non subiranno variazioni, non prima del 2005 o 2006.

GUNBUSTER IL SEQUEL: FORSE E' VERO

Dopo alcune voci di corridoio e altrettante smentite sull'intenzione da parte di Gainax di dare un seguito a **Gunbuster**, ci sono ora nuove conferme. Sembra che in un'intervista il regista di **FLCL**, Tsurumaki, abbia confermato di essere al lavoro proprio sul seguito della popolare serie OAV. Il regista avrebbe poi aggiunto che, graficamente, questo seguito sarà a metà tra **FLCL** e il primo **Gunbuster**.

KENSHIN... ALTRO CHE VAGABONDO!

Dopo un manga di successo, una serie TV e quattro OAV che narrano la nascita del mito di Battosai, ecco che Kenshin Himura, il più forte spadaccino della fine dello shogunato, ritorna sul video. Sono infatti in uscita due ulteriori OAV, della cui trama però non si sa ancora nulla, tranne qualche informazione tecnica: le date previste di uscita degli OAV sono il 19 dicembre 2001 e fine febbraio 2002. Tra i due uscirà il CD con la colonna sonora verso la fine di gennaio 2002. Si tratta di due DVD dal prezzo di ¥ 5.600 e ¥ 6.600, della durata di 35 minuti l'uno, entrambi in formato 16:9 e in stereo. Il primo dei due dischi conterrà anche 25 minuti di speciali, tra cui interviste al cast. Il CD della colonna sonora costerà ¥ 2.913.

TOEI FA LA FESTA A SAILOR MOON

La Toei ha intenzione di festeggiare il **10° anniversario di Sailor Moon** con una serie di eventi speciali. La serie fu trasmessa per la prima volta a partire dal 7 marzo 1992, e per il suo 10° anniversario hanno intenzione di organizzare a partire da questo novembre alcuni spettacoli, divisi in

due parti. Nella prima, della durata di 40 minuti, ci sarà un mini concerto live degli interpreti del musical di **Sailor Moon**, un non meglio precisato "Show della Vestizione", e un ulteriore mini concerto di Yoko Ishida. Nella seconda parte, che durerà circa un'ora, sarà proiettato un girato della versione teatrale di **Bishojo Senshi Sailormoon R**, lo spettacolo teatrale del 1993. Il biglietto dello spettacolo costa ¥ 2100 e le rappresentazioni fissate sono: a Nagoya (4 novembre), Sendai (18 novembre), Osaka (23 novembre), Tokyo (25 novembre), Fukuoka (2 dicembre).

CANDYGATE

Lo scorso 25 ottobre si è messa la parola fine all'annosa disputa legale che coinvolgeva Yumiko Igarashi e Kyoko Mizuki, rispettivamente disegnatrice e autrice del manga **Candy Candy**. La storia di **Candy Candy** non ha certo bisogno di presentazioni, ma forse giova ricordare come nacque la questione legale: la storia fu scritta oltre 25 anni fa da Kyoko Mizuki e poi trasposta in un manga dalla Igarashi, ed ebbe così successo da diventare uno degli anime più famosi. Le due autrici andavano d'amore e d'accordo finché la Igarashi non si mise a produrre merchandising basato

po' di caos riguardo ai diritti di **Ken il Guerriero**, a cui **Soten** è collegato. Vabbe', sperando che anche da quelle parti non si mettano in testa di rieditare, riadattare e ribaltare, restiamo in attesa col fiato sospeso, e guai a chi fa le puzzette per lo sforzo. Comunque sia, non penso che possano capitare robe alla Shirow, anche perché Hara ha già abbastanza da fare su "Comic Bunch", dato che oltre alle avventure dello zio di Ken, si è messo anche al lavoro su una nuova serie, **Nakabo Rintaro**, avente come protagonista l'ennesimo tamarro muscolitico, stavolta un agente speciale in giacca, cravatta e sigaro puzzolente (proprio come **Soten no Ken**, vero?), in cui molti dei personaggi comprimari sono 'interpretati' da attori famosi come Sean Connery e giù di lì (proprio come **Ken il Guerriero**, vero?). A parte tutto ciò, mi sembrano molto interessanti le indagini di **Hard Boiled Ran**, un detective veramente 'duro', nel senso di *sodo*, visto che si tratta di un uovo. Proprio come il resto della popolazione del mondo in cui vive. Ovviamente, quando c'è una bella scazzottata, invece di occhi neri e bernoccoli, i rotondeggianti protagonisti finiscono con fratture multiple... al guscio. E mentre attendiamo un interessante cross-over fra questo manga e quello nuovo delle CLAMP (parlo di **Goho Drug**... ma ve ne parleremo in futuro nel *Paper Vox*), passiamo a voi. Il disegnuzzo del mese per la rubrika **Otaku Art** ce lo invia **Fabio Patuelli** di Ravenna, con la precisazione che si tratta di "un'immagine per un pubblico maturo", anche se "il personaggio è maggiorenne, e comunque è solo fatto di pixel". E bravo! Mi dicono dalla regia che la lettera a cui era allegato il disegno sarebbe stata molto interessante da pubblicare questo mese in *Punto a Kappa*, visto che parlava soprattutto di **Aiten Myoo**, ma dato che non c'era abbastanza spazio, probabilmente apparirà il mese prossimo. Contento? Felice, perfino. L'**Otaku 100%** di questo mese, invece, mi arriva da **Paolo Ottanà** tramite la *JoJoteca* di **Action**, e rappresenta ovviamente **Jotaro Kujo**, interpretato da **Fabio**, nonlettore-di-**JoJo**. E bravi! Per concludere, ecco la nostra **Miss Kappa** mensile, Saeko, a cui un certo Ryo darebbe sicuramente la *caccia* per *tutta* la città... Ci siamo capiti?

Il vostro venatorio Kappa

Otaku 100%

missKappa

otakuArt

sulla serie rivendicandone un esclusivo copyright, senza prima consultare la Mizuki e nemmeno la Toei Animation, che ne aveva prodotto la serie TV. Ovviamente Kyoko Mizuki portò la Igarashi in tribunale, e da allora la storia si è trascinata avanti nelle aule fino alla decisione di giovedì scorso della suprema corte nipponica, che non ha fatto altro che confermare i giudizi delle corti di rango inferiore già interpellate negli scorsi anni: in sostanza è stato stabilito che Kyoko Mizuki ha gli stessi diritti di copyright della Igarashi sui personaggi della storia, e che quest'ultima deve ottenerne il permesso per utilizzarli a scopo di profitto (e viceversa, ovviamente). Comunque la corte potrà anche concludere la questione legale, ma non l'inimicizia tra le due artiste, che ha creato una situazione di stallo sia per la ripubblicazione del manga, sia per la trasmissione della serie TV, tanto che nel 2000 alla Toei fu intimato legalmente di sospendere le repliche della serie. Attualmente Yumiko Igarashi è impegnata in una contesa del tutto simile riguardante un altro suo famosissimo manga scritto da Man Izawa: **Georgie**.

RICOMPARE STEAMBOY

All'ultimo meeting della Digital Contents Association, tenutosi a Shinagawa qualche giorno fa, ha fatto la sua comparsa un nuovo trailer di **Steamboy**, incompiuta opera cinematografica di **Katsuhiro Otomo**, già autore di **Akira**. Sei anni fa il film venne presentato al pubblico con un episodio pilota, poi però la faccenda s'insabbiò per problemi economici della produzione e ritiri di sponsor. Adesso, però, grazie all'accoppiata Production I.G. e Sunrise, il progetto vede di nuovo la luce e, oltre al promo, sarà nuovamente presentato con una collezione d'immagini al prossimo **Tokyo International Fantastic Film Festival**. Naturalmente il progetto è stato rivisto rispetto a sei anni fa, e **Steamboy** sarà ovviamente riempito di computer graphic. Hiroaki Ando, direttore della CG, e Shinji Takagi della I.G. hanno dichiarato che nel film ci saranno circa 400 scene realizzate in 3D con lo stesso software già utilizzato per **Blood - The Last Vampire**. Ovviamente è ancora presto per parlare di date di uscita, ma una vecchia intervista di Otomo, pubblicata su "Asahi Shinbun" del maggio di quest'anno, lascia intendere che si fanno ipotesi per il prossimo anno.

PADA PADA AIRSHIP ADVENTURE

Arriverà sugli schermi dell'emittente satellitare nipponica BS dal prossimo gennaio una nuova serie TV ispirata dal romanzo "20.000 leghe sotto i mari" di Jules Verne. La produzione di questa nuova serie non ha certo lesinato sulle caratteristiche tecniche, infatti è stata concepita per una trasmissione ad alta definizione secondo lo standard High Vision e coinvolge nella realizzazione grossi nomi come Telecom Anime Film e Tokyo Movie Shinsha che hanno già lavorato nei film di Miyazaki. Un'anteprima della serie è prevista per il 2 dicembre, quando andrà in onda un *making of* che introdurrà il mondo, i personaggi e le situazioni dell'opera, seguito dal primo episodio, che poi verrà ripetuto a gennaio, quando inizieranno le trasmissioni regolari.

ANTEPRIME GIAPPONE 2002

E' appena iniziata la nuova stagione televisiva, ed ecco che arrivano le prime notizie sulle serie che invaderanno i teleschermi nipponici il prossimo anno.

La prima è la sexy **Onegai Teacher**, che andrà in onda su WOWOW. Lo staff che l'ha realizzata comprende nomi di spicco come Hiroaki Goda, già al lavoro su **Bubblegum Crisis** e sugli OAV di **Oh! mia Dea** nel ruolo di character designer, Yosuke Kuroda alla sceneggiatura e Yasuki Ide alla regia. Promozione sul campo anche per Yutaka Izubuchi, mecha designer di **Patlabor**, che avrà l'occasione di cimentarsi in una serie tutta sua di ambientazione tecno-fantasy intitolata **Raxephon**.

Ritorno alla regia per Yasuhiro Imagawa, già regista di **Giant Robot**, che ritroveremo su una storia completamente diversa, intitolata **Nananin no Nana** (letteralmente 'i Sette Nana', da non confondere con 'i sette nani') una commedia supereroica su una ragazzina di nome Nana e i suoi 6 cloni, ognuno dotato di una spiccata personalità diversa.

Veniamo ad un classico della cinematografia nipponica: il film di samurai **Yojimbo** (da noi: **La sfida dei samurai**) del maestro Akira Kurosawa, sarà rivisitato in una serie televisiva che inizierà entro il prossimo anno a notte fonda, intitolata **Kaze no Yojimbo** ('Guardia del corpo del vento') che, a quanto pare, sarà molto più simile a **Cowboy Bebop** che a un classico film di Toshiro Mifune (un po' come fece il nostro Sergio Leone, trasformandolo nel western **Per un pugno di dollari**).

Infine, ciliegina sulla torta, **Aquarian Age**, il famoso videogame che vanta la partecipazione di numerosi (e famosi) artisti di anime e manga, debutterà a sua volta come una serie TV l'anno prossimo, con il character design di Hishahi Abe.

In collaborazione con A.D.A.M. Italia
http://www.adam.eu.org/it

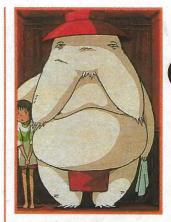
Il paese dei mille dei

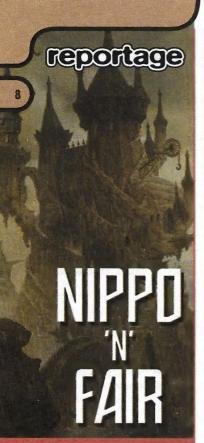
L'ultima volta che sono stata in Giappone ho potuto vedere il nuovo film di Miyazaki al cinema. Sperando che prima o poi possa uscire anche nelle sale italiane, vorrei un po' approfondire gli argomenti trattati nell'anteprima apparsa in **Kappa Magazine** 111. In questa storia appaiono numerose divinità giapponesi, anche se il termine non è nemmeno lontanamente esplicativo o paragonabile al significato che ha nella lingua italiana. Noi li chiamiamo *kami*, il cui senso è in realtà 'qualcosa superiore agli esseri umani', e che quindi, per estensione, può essere considerato un 'dio'. Nell'antichità i giapponesi consideravano tutti gli elementi della natura (a partire dai fenomeni atmosferici, passando per gli animali, fino alle malattie) come entità dalle capacità misteriose e sovrumane, quindi per loro questo mondo era pieno di *kami*. Questa idea è riuscita a rimanere insita in noi fino al giorno d'oggi. Ci sono anche esempi buffi di questo, tanto che, addirittura, in un paese si ritiene che esista un *kami* nella fogna in cui sfocia il tubo del lavandino della cucina: per questo motivo, quando qualcuno getta qualcosa di caldo nella fogna, lo fa chiedendo scusa per il disturbo dicendo "Compermesso, *kami sama*". Io trovo sorprendente il fatto che siamo capaci di trovare un *kami* persino nelle fogne o nei lavelli. Ricordo ancora che quand'ero bambina, mia madre mi diceva di non lasciare il riso nella ciotola alla fine del pasto, perché in ogni chicco vive un *kami*. Ma quanti *kami* ci sono al mondo?! Oppure, la moglie di un mio insegnante di calligrafia giapponese diceva ai bambini di

non buttare via la china rimasta, perché anche lì dentro c'era un *kami*. Probabilmente serviva a evitare che il lavandino si sporcasse di china ogni volta, ma comunque sia è un'idea interessante.

Dunque, riguardo al film **Sen to Chihiro no Kamikakushi**, diamo un'occhiata prima di tutto al titolo. La parola *kamikakushi* significa '*kami* che nasconde qualcuno', e la si sente usare spesso quando qualcuno sparisce in modo misterioso senza lasciare tracce, soprattutto se si tratta di un bambino. Oggi casi del genere sono attribuiti a rapimenti o incidenti misteriosi, ma anticamente si pensava che fosse stato portato via da un *kami*. Per esempio, un bambino che sta parlando con sua madre sparisce improvvisamente nel breve istante in cui lei si volta in un'altra direzione: questo è un tipico caso di *kamikakushi*, e si dice che lo sfortunato bambino sia stato portato via nel mondo dei *kami* perché era troppo carino. Il mondo dei *kami* non è né un paradiso né un inferno, e non c'entra nulla con la morte, ma si tratterebbe di un mondo parallelo al nostro, a cui comunque è collegato: anticamente i giapponesi non avevano alcuna difficoltà a credere a una cosa del genere, anzi, veniva ritenuta perfettamente normale. Nel film, Chihiro e i suoi genitori finiscono in questo mondo senza accorgersene. In tanti casi i *kami* hanno

anche una personificazione, e quindi molti elementi tangibili della natura possono essere considerati tali.
Ma vediamone nel dettaglio alcuni trattati nel film. L'**Otori** è un *kami* che si dimostra come pulcino, ma enorme e terribilmente buffo. C'è anche **Oshira sama**, che sembra un gigantesco ravanello cinese: secondo un testo sui *kami* giapponesi, **Oshira sama** è un protettore della casa e della famiglia, e soprattutto delle donne. E' rappresentato come un pezzo di legno vestito in *kimono*, ma forse il suo aspetto nel film è un'invenzione dello staff di animazione. Un *kami* decisamente unico nel film (probabilmente inventato) è **Okusare sama** (signore marcito). Come dice il suo nome, si tratta di un *kami* marcito e tremendamente puzzolente, che al primo ingresso in scena fa scoppiare dal ridere la platea. Anche **Haku**, il bel ragazzo che aiuta la protagonista, ha le sue particolarità, ma non voglio togliervi la sorpresa nel caso abbiate modo di vedere il film. Una mia amica trentaquattrenne è letteralmente impazzita per questo personaggio, che secondo lei ha tutto il fascino che ci vuole per essere un eroe ideale per le ragazze. E' bello, misterioso e forte, e quando s'incontra con Chihiro le dice "Io ti conosco da sempre" e "Io sono sempre dalla tua parte". Una frase del genere non può mancare in una storia d'amore!
Anche tutti gli animaletti sono davvero affascinanti, e dalla metà del film appaiono un topo e un uccello-mosca come compagni di viaggio di Chihiro. Sono teneri e carinissimi, e ovviamente sono già stati trasformati in pupazzetti che vanno a ruba nei negozi. Nel film c'è anche un ragno avido, che ha una parte importante in un disastro causato da **Kaonashi**. **Kaonashi** è un essere tanto misterioso che neanche lui stesso sa chi sia veramente: non sa comunicare bene con gli altri e cerca sempre situazioni in cui possa essere accettato così com'è. Miyazaki ha detto che in tutti i maschi esiste po' di **Kaonashi**. Può darsi che questo significhi che secondo lui un giapponese di oggi ha serie difficoltà ad avere una propria identità...
In questo film molti doppiatori sono veri attori cinematografici. Per esempio **Kama ji**

(il vecchio uomo della caldaia) con l'aspetto simile a quello di un ragno, e che si occupa dei sali medicinali da sciogliere nell'acqua delle terme, ha la voce di un attore famosissimo, **Bunta Sugawara**, che ha recitato in numerosi capolavori che trattano della *yakuza*. Ho sentito dire a Miyazaki che usare attori famosi come doppiatori per i suoi personaggi è sempre stato un suo sogno. In generale uno studio d'animazione giapponese non ha abbastanza fondi per pagare questo genere di 'capricci', e probabilmente lo studio Gibli è l'unico che può permettersi una cosa del genere. Contemporaneamente sembrano un po' scontenti i doppiatori specializzati in cartoni animati...
Nel film ho scoperto un oggetto molto simile a una statua di pietra che si trova in un paese vicino alla mia città. Questa statua, come mostra la foto sulla pagina 13 di **Kappa Magazine** 111, ha un aspetto scimmiesco: per questo viene chiamata *saru ishi* (pietra scimmia) e ce ne sono alcune in un bosco che fanno parte della tomba di un'antica imperatrice, ma pare che nessuno sappia che significato abbiano. Ci sono svariate teorie, che parlano di *kami* sconosciuti, di spiriti degli animali e addirittura di extraterrestri... La cosa certa è che se si va a vederle al tramonto sono veramente sinistre. Quand'ero piccola andavo spesso in gita in quel villaggio, Asuka (di cui ho parlato anche nella *RubriKeiko* dedicata ai *mononoke*) e la sensazione che provo oggi ripensandoci è quella di aver attraversato una zona in cui il mondo dei *kami* era presente...
Il film **Tonari no Totoro** ha mostrato un

mondo di cui ogni giapponese adulto sente nostalgia, e anche in **Sen to Chihiro no Kamikakushi** viene ribadito il concetto che probabilmente abbiamo dimenticato molte cose del nostro passato. Basti pensare che quando sono andata al cinema era un giorno feriale, ed era pieno di adulti, senza nessun bambino. Non ha lo stesso impatto o gli intrecci di **Mononoke Hime**, ed è perfino un po' lento, ma tutto il pubblico si immedesima facilmente in quel mondo creato da Miyazaki in una pellicola che dura più di due ore. Credo che non sia necessario pensare al significato del film mentre lo si guarda, ma semplicemente immergercisi. Come in tutti gli altri suoi film, anche in questo non c'è nessun personaggio veramente cattivo. Mi piace molto questa tendenza di Miyazaki. Sono sicura che dopo averlo visto, anche voi avrete una sensazione molto tenera nel cuore.

Keiko Ichiguchi

Genzano, Riccione, Roma, Lucca... Mai l'autunno italiano era stato così prodigo di manifestazioni 'serie' legate al fumetto e all'animazione. Proprio in questi giorni **Monkey Punch**, il papà di **Lupin III**, è in Italia in occasione di **Romics**, la nuova fiera del fumetto di Roma, e si è portato dietro l'anteprima del nuovo film d'animazione della sua creatura, mentre in gennaio tocca alla nuova edizione del bolognese **Future Film Festival**. Ma a partire da settembre molti altri ospiti nipponici – sia in carne e ossa, sia in formato 'virtuale' – hanno invaso il nostro paese, dando vita a quella che potremmo definire una stagione che lascia sperare bene...

I CASTELLI ANIMATI

a cura di Roberto Maurizzi

Un festival di Cinema d'animazione... molto animato

Fino a non troppi anni fa, quando la televisione era meno importante di oggi e nelle sale erano distribuiti quasi esclusivamente film animati prodotti dalla Disney, l'unico modo per vedere i lavori degli animatori indipendenti era partecipare a un festival (quasi sempre all'estero) in cui si passava qualche giorno chiusi in un cinema a vedere ogni tipo di lavori animati. Oggi la situazione è molto cambiata: al cinema si vedono molti più film d'animazione, in TV vanno in onda parecchie ore al giorno di cartoni animati di generi e provenienze diverse, e su diverse TV è perfino possibile vedere alcuni di quei 'corti' animati precedentemente relegati solo ai festival. L'animazione, diventata per TV e sponsor un business da parecchi miliardi, riceve oggi molte più attenzioni e capita quindi che eventi come **Cartoons on the Bay** siano organizzati direttamente da reti televisive nazionali come la RAI per promuovere la sua produzione animata e fare acquisti. Da qualche anno, però, proprio in Italia ha preso il via un evento un po' atipico, piccolo ma molto interessante, quasi 'casalingo' all'apparenza, ma dove si riuniscono molte persone che per l'animazione internazionale significano molto. Questo evento è il festival de **I Castelli Animati**, che si svolge ogni autunno a Genzano, comune appunto dei 'Castelli Romani' che si trova circa 30 chilometri a sud di Roma, lungo la via Appia. Il direttore artistico di questo festival è **Luca Raffaelli**, giornalista molto 'animato', autore del libro *Le anime disegnate*, in cui si può leggere una delle poche interpretazioni del fenomeno 'cartoni giapponesi in Italia' che considera le ragioni e il punto di vista di chi passava i pomeriggi davanti a una tv e non solo quello di 'esperti' sociologi o psicologi. Ovviamente da un direttore così eclettico non poteva non nascere un festival attento a tutti gli aspetti dell'animazione, compresa quella giapponese che ai **Castelli Animati** ha sempre avuto un ruolo importante, con ospiti (negli anni passati) come **Rin Taro** e **Koji Morimoto** (*Magnetic Rose* in **Memories**). E anche quest'anno, infatti, l'appuntamento col Giappone ai **Castelli** era interessantissimo.

Production IG

Quest'anno il Giappone era rappresentato da due addetti ai lavori veramente interessanti, il compositore **Kenji Kawai** (**Maison Ikkoku**, **Patlabor**, **Vampire Princess Miyu**, **Ghost in the Shell**, **Avalon**...) e **Matsuhisa Ishikawa**, presidente dello studio **Production IG** che dalla sua fondazione, nel dicembre del 1987, si è lentamente imposto come uno degli studi più interessanti del panorama animato giapponese. Oggi in questo studio, sotto la supervisione di Ishikawa, lavorano circa duecento persone che producono animazione per il cinema, per la TV e per i videogiochi, sia promuovendo progetti originali di ricerca sull'animazione, sia collaborando con altri studi, fra cui la **Gainax**, con la quale hanno coprodotto la serie di home video **FLCL**. In particolare è stato molto interessante il percorso che ha portato alla realizzazione di **Blood - The Last Vampire**, una delle anteprime viste al festival: **Mamoru Oshii**, stretto collaboratore di Production IG, ha tenuto nove seminari di Programmazione dell'Animazione rivolti agli artisti interni: in questi seminari si doveva sviluppare a fondo un progetto per un cosiddetto 'prodotto animato' partendo da un tema proposto da Oshii stesso. I temi erano: Adolf Hitler, un cane, una ragazza vicina di casa, un robot, uno sport, un mostro, una storia romantica, un vampiro. Il progetto selezionato, quello sul vampiro, è poi diventato nel corso di quattro anni **Blood - The last Vampire**, progetto multimediale che finora comprende un videogioco per Playstation, un romanzo e il film di 48 minuti **Blood - The last Vampire**, diretto da Hiroyuki Kitakubo e realizzato con la tecnica definita Full Digital Animation, che consiste nell'utilizzare il computer per poter ottenere fondali il più possibile mobili e integrati con i personaggi. La storia raccontata in **Blood** è quella classica della cacciatrice di mostri che a sua volta è un vampiro, e non è completa, essendo solo un episodio che si situa all'interno del contesto narrativo sviluppato tra videogame e romanzo. L'animazione però è decisamente impressionante, e vedendo **Blood** non ci si può non chiedere come saranno i prossimi film prodotti da questo studio, che presumibilmente riprenderanno la stessa tecnica applicandola a storie più complesse e lunghe. Oltre a **Blood**, nel corso di una panoramica sulle opere della IG è stato proiettato anche il film **Jin-Roh**, diretto da Hiroyuki Okiura e scritto da Oshii, esempio di come si possa costruire un film sorprendente ed estremamente crudo partendo dalla fiaba di Cappuccetto Rosso. Questo film dovrebbe fortunatamente essere presto disponibile in Italia, speriamo in formato DVD. L'ultima chicca cinematografica della Production IG era uno speciale su **Avalon**, l'ultimo film (dal vivo) di Mamoru Oshii, girato in Polonia e rielaborato in digitale in modo da ottenere non solo effetti speciali, ma anche modifiche all'espressività degli autori. Le scene viste fanno pensare a un film abbastanza lento, con una forte componente di indagine e l'immancabile cospirazione, nonostante le belle scene di combattimento che si svolgono all'interno di **Avalon**, un videogame illegale in realtà virtuale dove i giocatori

FLCL

FLCL

PREMIO FABRIZIO BELLOCCHIO 2001

Il **6° Festival Internazionale del Cinema di Animazione** tenutosi a Genzano di Roma ha premiato, nella sezione **Premio Fabrizio Bellocchio**, il cortometraggio **Clandestino** di Abi Feijò. Basato su una storia dello scrittore portoghese José Rodrigues Miguéis, racconta la storia di un clandestino che cerca di lasciare la nave in un porto triste e nebbioso, ma è paralizzato dalla paura. Il film tratta la dolorosa lotta di un uomo che cerca la libertà.
La giuria composta da Sveva Sagramola, Giulio Cederna, Dafne Tafuri e Wanda Danzi Bellocchio ha così motivato la scelta: "Perché **Clandestino** è una storia universale, clandestini siamo stati noi, di tanti paesi diversi d'Europa come oggi lo sono milioni di persone nel mondo. Perché questo film è un pugno nello stomaco, dolorosissimo ma aperto alla speranza: perché dice una tremenda verità e cioè che il silenzio è la regola d'oro dei poveri, perché la loro voce non ha peso neanche per chiedere aiuto, ma questo film, con grazia e un'elaborazione stilistica compiuta, dà voce a chi oggi una voce non ce l'ha".
Tra gli altri premiati, il canadese Cordell Barker con **Strange Invaders**, vincitore del **Gran Premio Castelli Animati**, mentre Massimo Salciccia Ottoni si è aggiudicato il **Gran Premio del Concorso Italiano** con **Due di cuori**. Riconoscimenti anche a **Geraldine**, del francese Arthur De Pins, Daniele Lunghini e Diego Zuelli, Joanna Prestley. Assegnati anche i premi del **Concorso Web**, con **Granny and Death**, del russo Dimitry Visotsky, scelto come miglior serie, e il riconoscimento come miglior cortometraggio assegnato ex-aequo a **Orlando**, di Marco Perugini e **Teetering** dell'australiano Jill McLeod. Il premio del pubblico per il web è andato invece a **Dalla gnu alla old economy**, di Giancarlo Varenna.

devono combattere in scene di guerra verosimili. Le musiche del film (splendide!) sono di Kenji Kawai, interpretate dalla filarmonica di Varsavia e (ovviamente) cantate in polacco. Ma Production IG è molto attiva anche nel campo dell'animazione televisiva, e ai **Castelli** presentava in anteprima la prima puntata di una serie per bambini il cui titolo in inglese è **Veggie Vampire**, la cui trasmissione dovrebbe essere iniziata in Giappone da poche settimane. La storia, molto surreale, vede come protagonista un bambino che fa amicizia con una bambina vampira, o meglio... una vampira vegetariana, la cui famiglia si è trasferita sulla Terra perché gli altri vampiri li prendevano in giro. Fanno parte della famiglia vampiresca anche un padre poco convinto che il pomodoro sia meglio del sangue (e che più di una volta tenterà di mangiarsi il povero protagonista), una madre bellissima che diventa una vecchia rinsecchita se usa la magia, e uno strano alce parlante fumatore. Ovviamente non mancherà anche l'umano ammazzavampiri fanatico, che nel tentativo di eliminare la famigliola riesce a convincere lo spaventato protagonista che forse i vampiri non sono così male, e a fare un sacco di danni estremamente esilaranti. Purtroppo l'umorismo su cui è basata la serie non sarebbe accettabile in Italia, quindi le probabilità di vederla nel nostro paese sono piuttosto scarse. Ma ancora non basta. Visto lo strettissimo rapporto che intercorre tra Production IG e il regista, scrittore e sceneggiatore Mamoru Oshii, noto per aver diretto alcuni episodi di **Lamù** e il relativo film **Beautiful Dreamer**, i film di **Patlabor** e soprattutto il film **Ghost in the Shell**, il 'piano' originale di Luca Raffaelli era di avere anche lui ospite al festival insieme ai suoi collaboratori Kawai e Ishikawa. Purtroppo, a causa della difficile situazione internazionale, Oshii non ha potuto lasciare il Giappone, in quanto per pressanti impegni di lavoro non poteva rischiare di rimanere bloccato in Italia nel caso in cui ulteriori infelici eventi avessero causato un blocco dei voli internazionali. Per consolare i suoi fan accorsi ai **Castelli**, Oshii ha inviato un'auto-videointervista in cui, oltre a scusarsi per non poter essere venuto, parlava del suo ultimo film **Avalon**, del suo rapporto con Kawai, della Production IG e di Matsuhisa Ishikawa. La collaborazione tra Oshii, Kawai e Ishikawa è iniziata ai tempi di **Patlabor**, e secondo Oshii le diversissime caratteristiche dei tre hanno permesso loro di creare un team particolarmente efficace. Non lavorano esclusivamente insieme, ma si trovano sufficientemente bene tra loro per continuare a farlo molto spesso. In particolare per descrivere Ishikawa, Oshii ha usato termini abbastanza duri, definendolo come "uno che ti dice direttamente in faccia, senza indorare la pillola, se qualcosa non gli piace, e non dà suggerimenti, in quanto è convinto che sia il regista a sapere come realizzare la sua opera, e non il produttore". Ovviamente Oshii ha aggiunto che lui considera queste cose estremamente positive, e considerando quanto sia spesso difficile ottenere dei giudizi di critica da un giapponese (in genere, preferiscono evitare di offendere l'interlocutore) non è difficile essere d'accordo con lui: secondo Oshii, se una propria idea non è con-

BLOOD

BLOOD

JIN-ROH

JIN-ROH

VEGGIE VAMPIRE

VEGGIE VAMPIRE

vincente è meglio saperlo subito. Il regista di **Ghost in the Shell** ha anche aggiunto che gli piacerebbe avere più spesso a disposizione Ishikawa, che "continua ad andare a zonzo per il Giappone e il mondo come quando aveva vent'anni" e a volte è difficile trovarlo in caso di bisogno. Una velata critica al fatto che Ishikawa abbia potuto partecipare ai **Castelli Animati** e lui no? Nel nastro era contenuta anche una parte dedicata al prossimo progetto di Mamoru Oshii, ma il pubblico si è dovuto accontentare di sapere che esiste un nuovo progetto che è ancora top secret, in quanto Ishikawa non ha assolutamente voluto mostrare il nastro o rivelare ulteriori informazioni sul progetto.

Una birra con Ishikawa e Kawai

La cosa più divertente e interessante di questo festival è l'atmosfera quasi familiare che si crea, forse anche grazie alla tranquillità del luogo che lo ospita, Genzano di Roma. Capita così che dopo la chiusura notturna del festival, alle 23:00, un certo numero di giornalisti, autori e semplici curiosi si riunisca in qualche bar vicino al cinema e, davanti a un bicchiere di vino o a un boccale di birra, inizi a far chiacchiere sul proprio lavoro, sul mercato, sul festival, sui lavori in concorso o sui prossimi progetti. Anche Ishikawa e Kawai si sono uniti a questi appuntamenti serali, e tra una birra e un bicchiere di vino bianco si sono fatte un po' di chiacchiere informali sul loro lavoro, sui progetti futuri, sui concorrenti e sui partner, e ovviamente su cosa significa lavorare con Oshii. Domanda a Kawai: "Ma Oshii le ha spiegato che messaggio voleva comunicare con **Avalon**? Noi non abbiamo capito..." "No, non me l'ha spiegato, ma... (ridendo) solo Oshii capisce i film di Oshii!"

A Ishikawa, invece, una sera è capitato di essere 'catturato' da una disegnatrice di fumetti che voleva il suo parere su alcuni suoi lavori (che sarebbero molto adatti per **ErotiKappa**...) per i quali stava cercando un editore in Giappone, e la sera successiva da un neo-autore italiano che voleva pareri su una sua opera presentata in anteprima al festival. Entrambe le volte sia Ishikawa, sia Kawai si sono dimostrati molto interessati e veramente gentili, apprezzando i lavori ed evidenziando le cose che secondo loro avevano bisogno di maggior lavoro, senza farsi troppi problemi, proprio come aveva detto Oshii. Ovviamente a Ishikawa sono anche scappate alcune voci su futuri progetti IG, ma purtroppo non è possibile riferirne in questa sede: abbiamo dovuto giurare!

Cartoninfestival

Ovviamente il festival presentava una miriade di lavori animati, incontri, mostre di disegni e avvenimenti, oltre a quelli di Production IG. Particolarmente interessanti sono stati i concorsi, sia quello internazionale, che presentava per la prima volta in Italia cortometraggi apprezzatissimi all'estero come **Father and Daughter** (vincitore di un Oscar e del Grand Prix del festival di Annecy) sia il concorso riservato alle opere prodotte in Italia, in cui si sono viste cose di ottimo livello che finalmente iniziano a competere con quelle estere sia sul piano artistico che su quello dell'impegno realizzativo. Come tradizione dei **Castelli**, molto spazio era dedicato a retrospettive su opere importanti e di difficile reperibilità, come i film italiani realizzati tra il 1960 e il 1981 da **Giulio Gianini** ed **Emanuele Luzzati**, o i cortometraggi realizzati da autori stranieri come **Igor Kovalyov**, **Alexander Tatarsky**, **Koji Yamamura** e **Taku Furukawa**, di cui si sono viste opere davvero interessanti e pressoché impossibili da reperire. Un'altra parte importante l'hanno avuta le presentazioni di importanti case di produzione: oltre a quelle di Production IG si sono potute vedere una rassegna dei lavori di **Clasky & Csupo** (noti per i **Rugrats** e le prime due stagioni dei **Simpson**) e un bel portfolio sugli spot animati della **ACME Filmworks**, per la quale hanno lavorato artisti come **Bill Plympton** (**How to kiss**) e **Peter Chung** (**Aeon Flux**, **Alexander**). Infine, ci sono state molte presentazioni di progetti italiani (diversissimi tra loro) per lungometraggi cinematografici: **Le avventure di Joan Padan**, **Ritorno a Eptar**, **Lalla e i Maramatti**, **Scarpette Rosse** e **Abbaiare Stanca** sono i nomi che, con un po' di fortuna, potremmo vedere tra qualche anno sulle locandine esposte davanti ai cinema. In questo gruppo un discorso a parte merita **Ritorno a Eptar**, il cui pilota è stato realizzato non da uno studio professionale, ma da un gruppo di ragazzi appassionati di animazione che senza alcun finanziamento hanno pensato di avviare questo progetto, lavorando per due anni ai tre minuti del filmato, e che ora cercano produttori, in pratica percorrendo una strada che ricorda molto quella presa a suo tempo dai giapponesi della Gainax. Buona fortuna!

L'animazione italiana

L'ultima giornata di festival, a premiazioni già avvenute, offriva un evento abbastanza singolare: una riunione-conferenza sulle possibilità dell'animazione europea, presenti animatori e produttori italiani, europei, americani e giapponesi. E' stato un avvenimento che, oltre a produrre considerazioni e proposte molto interessanti, è riuscito benissimo a evidenziare anche molti dei problemi che ancora impediscono all'animazione italiana ed europea di misurarsi ad armi pari con i prodotti americani e giapponesi. Si è parlato di "mancanza di identità culturale", espressione che identifica l'attuale tendenza a finanziare solo prodotti 'omogeneizzati' e quindi meglio vendibili (a sponsor e TV) e meno soggetti a critiche dai soliti personaggi. Secondo alcuni intervenuti, senza inserire la nostra identità italiana nell'animazione, in maniera simile a quanto oggi si fa soprattutto in Giappone, non sarà mai possibile riuscire a creare prodotti che coinvolgano e comunichino qualcosa, anche se parlare della nostra realtà di europei può presentare problemi di comunicazione non indifferenti. Da questo punto di vista è stato molto interessante il commento di Matsuhisa Ishikawa, secondo cui molte delle cose italiane viste al festival sono comunque interessanti dal punto di vista di un giapponese come lui, e varrebbe la pena portarle avanti, mentre la situazione attuale del mercato giapponese – trecento studi, l'80% dei quali con problemi finanziari e una produzione pensata per soddisfare quasi esclusivamente un solo tipo di pubblico, ovvero l'*otaku*, ma nel senso peggiore del termine – preoccupa abbastanza il presidente della IG. Non è mancata ovviamente la solita fiammata di polemica, che nel nostro paese sembra inseparabile dall'animazione: dietro a un commento che chiedeva semplicemente di fare animazioni per bambini che fossero in grado di stimolare la curiosità o di generare riflessioni, una signora ha attaccato i presenti dicendo che "oggi la TV violenta i bambini già a sufficienza"... Idee e persone di questo tipo sono, decisamente, uno dei problemi dell'animazione nel nostro paese.

Tirando le somme...

Questo festival, anche se è indubbiamente un evento molto interessante, è pressoché sconosciuto al di fuori degli ambienti degli addetti ai lavori italiani. Anche gli appassionati di animazione giapponese non lo conoscono nonostante gli interessantissimi ospiti nipponici, e ogni anno generalmente si vedono solo due o tre nuovi arrivati provenienti dall'universo degli anime-fan. Partecipare a questo festival è un'esperienza strana: si va dalla particolare sensazione che si prova ad avere davanti uno dei propri autori preferiti, all'incredulità di fronte a certe opere animate d'autore, alle lacrime di fronte a *short* davvero in grado di trasmettere emozioni, alle arrabbiature, delusioni e speranze assistendo a certi commenti su come 'salvare' l'animazione italiana. Sarebbe molto bello se il prossimo anno ci fossero più persone a meravigliarsi degli autori russi, a ridere per l'animazione 'sopra le righe' americana e a fare il tifo per i cartoon 'non omogeneizzati' giapponesi, inglesi, americani. E, magari, anche italiani.

MANGATTACKS!

di Paolo Guiducci

Alieni mostruosi, robottoni dall'animo gentile e allegre ragazzine: grazie ai protagonisti delle saghe del Sol Levante, genitori ed educatori (e in generale, l'industria del fumetto e il merchandising) sono stati obbligati ad aggiungere un vocabolario in più nella biblioteca di casa. Parole come *otaku* e *anime*, infatti, un tempo neppure immaginate, oggi sono di uso comune nelle conversazioni delle giovani generazioni. Manga e anime, ovvero la colonizzazione della fantasia con gli occhi a mandorla accolta non senza qualche apprensione dal mondo degli adulti. Accusati di esagerata violenza, esasperata crudezza ed omologazione del segno, fumetti e cartoon dagli occhi a mandorla in realtà sono un universo complesso. "Si fa presto a dire manga e anime" puntualizza **Sergio Brancato**, docente universitario alla Sapienza di Roma "in realtà si tratta di una produzione sterminata che raccoglie in sé tanti generi". Brancato, pungolato dal professor **Giulio Cesare Cuccolini** e della sociologa riminese **Sabrina Zanetti**, ha dato vita a un interessante dibattito. Assente, la ricercatissima **Vera Slepoj**.

Fanno bene o fanno male? I manga e la costruzione dell'immaginario giovanile è il titolo dell'incontro organizzato nell'ambito di **MangAttacks!**, il festival riccionese interamente dedicato a manga e anime. Dibattiti, mostre e proiezioni che accompagnano appassionati e curiosi tutti i giorni fino al 7 ottobre nella tensostruttura di piazzale Ceccarini. "La violenza espressa in **Dragon Ball** o **Ken il Guerriero** è la stessa che ritroviamo in Dumas o Salgari" prosegue Brancato "e va ricondotta alla fiaba, che riprende il modello originario narrativo (il mito) e lo ripropone attraverso due elementi fondanti: la morte e il sesso". Quello che diventa necessario nel consumo di fumetti e cartoon è allora l'esperienza mediata, d'altra parte "non tutti i lettori di **Diabolik** sono serial killer". Se il *politically correct* imperante anche nelle rappresentazioni di fantasia tende a edulcorare qualsiasi rappresentazione, "imbrigliando emozioni, costringendo l'emotività" (Cuccolini), è pur vero che le produzioni dagli occhi a mandorla hanno peculiarità che vanno considerate attentamente. "La violenza di **Ken il Guerriero**, per esempio, è estremamente realistica" è il commento di Sabrina Zanetti "mentre quella di **Wile Coyote** o **Tom & Jerry** è talmente paradossale che lo stesso bambino riesce a catalogare come 'finta'. E se la morte nei cartoon americani è sempre reversibile, in anime e manga è definitiva e ha per protagonisti uomini, donne e bambini". C'è perfino chi ha puntato il dito sulla non chiarezza sessuale di alcuni personaggi, **Sailor Moon** e **Lady Oscar**, per esempio; la sociologa riminese preferisce però richiamare genitori e mercato: aiutare i figli a mediare l'esperienza della realtà è un compito primario della famiglia. Che deve vigilare anche su quelle proposte che la tv troppo facilmente mette sul telecomando dei più piccoli, quando si tratta invece di prodotti anche di qualità, come **Princess Mononoke**, indirizzati a un pubblico più 'maturo'.

Strange Invaders

Parappa the Rapper

di Andrea Baricordi
e Keiko Ichiguchi

TUTTI GLI INFERNI DI RYUSUKE MITA

Si conclude questo mese **Aiten Myoo**, un manga amato e odiato, ma soprattutto molto particolare, ricco di spunti di discussione su argomenti cosmici come 'giustizia', 'salvezza', 'perdono', e così via. Il tratto apparentemente ingenuo di Ryusuke Mita è in realtà potentemente sintetico e descrittivo, ma soprattutto di una grande capacità illustrativa. L'abilità di Mita coi colori lo rende infatti un ottimo copertinista dei propri lavori, ma contemporaneamente un ricercatissimo artista che le case editrici nipponiche assoldano ogni volta che c'è da realizzare poster, cover di volumi speciali, illustrazioni relative a personaggi noti, e così via. Ryusuke Mita (24 agosto 1967) è quindi uno di quegli autori 'che si sono fatti da soli', nati e cresciuti alle fiere del fumetto giapponesi, dove pubblicava in proprio le storie da lui stesso scritte e disegnate, non disdegnando occasionali lavori di grafica part-time pur di proseguire con la sua passione. Inizia a lavorare come autore completo con la Kadokawa Shoten per cui pubblica **Dragon Half**, il lavoro per cui tutt'ora è più noto in Giappone e all'estero, e che continuamente viene ristampato in edizioni sempre più lussuose e ricche di materiale aggiunto, fra cui interviste, dietro le quinte, schede dei personaggi e così via. Legato il proprio nome alla rivista "Dragon Magazine", tutta incentrata sul fantasy e sui giochi di ruolo, ottiene un primo riconoscimento quando il suo manga diventa una serie animata in due parti per il mercato dell'home video per la Victor, e lo spinge a proseguire sulla via del manga fantastico d'azione infarcito di creature mostruose e pin up femminili dalle proporzioni improbabili ma accattivanti. Decisamente a

di Andrea Baricordi
e Keiko Ichiguchi

TUTTI GLI INFERNI DI RYUSUKE MITA

© Ryusuke Mita/SNK

© Ryusuke Mita/Kodansha

Si conclude questo mese **Aiten Myoo**, un manga amato e odiato, ma soprattutto molto particolare, ricco di spunti di discussione su argomenti cosmici come 'giustizia', 'salvezza', 'perdono', e così via. Il tratto apparentemente ingenuo di Ryusuke Mita è in realtà potentemente sintetico e descrittivo, ma soprattutto di una grande capacità illustrativa. L'abilità di Mita coi colori lo rende infatti un ottimo copertinista dei propri lavori, ma contemporaneamente un ricercatissimo artista che le case editrici nipponiche assoldano ogni volta che c'è da realizzare poster, cover di volumi speciali, illustrazioni relative a personaggi noti, e così via. Ryusuke Mita (24 agosto 1967) è quindi uno di quegli autori 'che si sono fatti da soli', nati e cresciuti alle fiere del fumetto giapponesi, dove pubblicava in proprio le storie da lui stesso scritte e disegnate, non disdegnando occasionali lavori di grafica part-time pur di proseguire con la sua passione. Inizia a lavorare come autore completo con la Kadokawa Shoten per cui pubblica **Dragon Half**, il lavoro per cui tutt'ora è più noto in Giappone e all'estero, e che continuamente viene ristampato in edizioni sempre più lussuose e ricche di materiale aggiunto, fra cui interviste, dietro le quinte, schede dei personaggi e così via. Legato il proprio nome alla rivista "Dragon Magazine", tutta incentrata sul fantasy e sui giochi di ruolo, ottiene un primo riconoscimento quando il suo manga diventa una serie animata in due parti per il mercato dell'home video per la Victor, e lo spinge a proseguire sulla via del manga fantastico d'azione infarcito di creature mostruose e pin up femminili dalle proporzioni improbabili ma accattivanti. Decisamente a

© Ryusuke Mita/Kadokawa Shoten

proprio agio lo troviamo infatti su **Kurokami no Captured**, serie conclusa in sette volumi ormai assolutamente introvabili, in cui un ragazzo terrestre è costretto a vivere un'indesiderata avventura ai limiti dell'universo. Nel 1999 fa il salto di qualità, e sotto l'ala protettiva della Kodansha, inizia la pubblicazione della discussa miniserie in due volumi intitolata **Aiten Myoo Monogatari** sulla rivista "Afternoon", pubblicata in Italia su **Kappa Magazine** dal numero 83 fino a oggi. Nel 2001 torna invece a occuparsi di avventurieri in armatura, mostri, draghi e incantesimi, poiché inizia a pubblicare per la Enix il nuovissimo **Shugen Byakuryu Rubikura** sulla rivista "G-Fantasy", attualmente in corso. Fra le sue collaborazioni speciali ed extra-fumettistiche annovera lavori per la serie di giochi **Quiz Avenue** e la raccolta di card **Monster Collection** per il gruppo SNE. Un autore editorialmente giovane, dunque, ma che lascia presupporre bene per il futuro.

GLI OTTO INFERNI DI AITEN MYOO

Ecco una più dettagliata descrizione degli inferni della religione buddista di cui Gokuenten Myoo parla a Kotono in **Kappa Magazine** 105.

TOKATSU JIGOKU 1
Inferno della Rivivíscenza Imparziale

E' destinato a precipitare in questo inferno chi si è macchiato ripetutamente di omicidio, o che comunque ha ucciso esseri viventi per motivi diversi dalla sopravvivenza. Qui i dannati sono dotati di artigli acuminati e duri come il ferro, coi quali combattono fra loro ferendosi barbaramente, arrivando al punto di scarnificarsi a vicenda finché dei contendenti non resta nient'altro che lo scheletro. A questo punto intervengono gli *oni* chiamati *gokusotsu*, il cui compito è quello di percuotere i dannati con una mazza di ferro e frantumarne i resti. Dopodiché, un vento rigenerante soffia su di essi, condannandoli a patire ancora e ancora lo stesso dolore. Fanno parte di questo girone lo Shideisho, l'inferno degli escrementi a mille gradi, e il Torinjo, l'inferno di fiamme circondato da una muraglia di ferro alta 144 chilometri.

KOKUJO JIGOKU 2
Inferno della Fune Nera

Qui ci cade chi ha commesso omicidi e furti. Gli *oni* schiacciano i morti a terra e li tagliano a pezzi seguendo un disegno a scacchi precedentemente praticato sui loro corpi. La caratteristica distintiva che dà il nome all'inferno è la fune incandescente che viene tesa fra due alte montagne, sospesa sopra un enorme calderone di acqua bollente che i dannati devono attraversare. Ma la fune nera incandescente può anche essere arrotolata attorno al peccatore, il quale viene in seguito tagliato a pezzi seguendo l'andamento della spirale così ricavata.

SHUGO JIGOKU 3
L'Inferno della Moltitudine

Destinato a chi ha commesso omicidi e violenze carnali. Una delle principali torture di questo inferno consiste nello schiacciare i dannati, e per questo motivo è anche chiamato Taiatsu Jigoku (Inferno della Pressione). I dannati sono spinti fra le montagne di ferro, che dopo un po' iniziano ad avvicinarsi fra loro, schiacciandoli e riducendoli a un unico impasto di carne. In un altro luogo si trova una pietra piatta su cui gli *oni gokusotsu* posano i morti e li schiacciano con pesanti rocce.

KYOKAN JIGOKU 4
L'Inferno del Pianto Agonico

Destinato a chi ha commesso omicidi, furti e crimini riguardo al *sake*. Enormi *oni gokusotsu* con gli occhi fiammeggianti trafiggono i dannati usando archi e frecce. Mentre li lessano in una pentola, fanno ingoiare loro rame fuso. Il nome dell'inferno deriva dal fatto che i dannati continuano a gridare per il dolore senza mai fermarsi.

DAIKYOKAN JIGOKU 5
L'Inferno del Grande Pianto Agonico

E' il quinto inferno in cui cade chi ha commesso omicidi, furti, violenze carnali e ha mentito. Questo inferno è famoso per il fatto che qui vengono strappate le lingue. Gli *oni* spaccano la testa dei dannati ed estraggono da essi occhi e lingua, tagliandoli poi a pezzi con una spada. Ma occhi e lin-

gue ricrescono in continuazione, e così il peccatore è destinato a subire la stessa dolorosissima tortura senza sosta. Chi precipita in questo inferno, inoltre, proverà un dolore dieci volte più acuto di quello relativo a Tokatsu, Shugo e Kyokan messi insieme.

SHONETSU JIGOKU 6

Inferno del Fuoco o Geenna

Destinato a chi ha commesso omicidi, furti, violenze carnali, crimini riguardo alla compravendita del *sake*, a chi ha mentito e a chi si è macchiato di blasfemia o irrispettosità nei confronti della religione. Qui i dannati vengono bruciati (e il dolore provocato dalle fiamme è decisamente superiore a quello degli altri inferni), trafitti e impalati. Alcuni vengono anche schiacciati e ridotti a una palla di carne, prima di essere arrostiti.

DAISHONETSU JIGOKU 7

Inferno del Grande Fuoco o Grande Geenna

Qui precipita chi ha commesso omicidi, furti, violenze carnali, crimini riguardo al *sake*, ha detto bugie, ha commesso atti blasfemi e ha violentato bambine. Come nel Shonetsu Jigoku i dannati vengono bruciati dalle fiamme, ma il dolore è indicibilmente più acuto. In questo girone è compreso anche il famigerato Nikuhaku Jigoku (L'Inferno della Scarnificazione), dove ai dannati viene strappata la pelle, e dove vengono torturati col ferro fuso. La durata della pena è pressoché eterna.

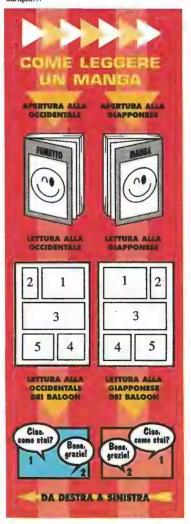
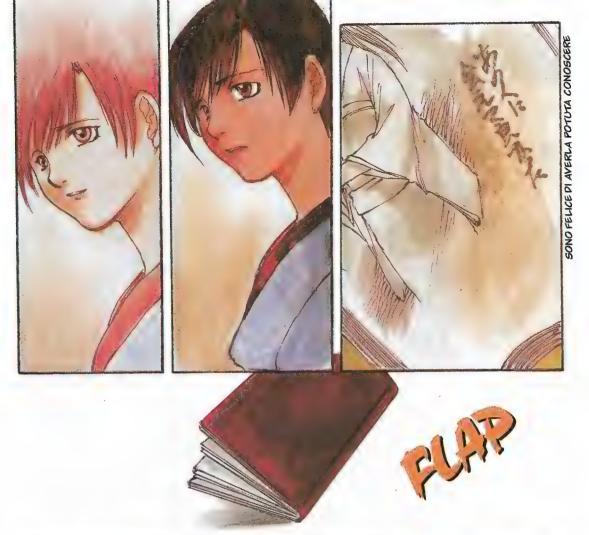
ABI JIGOKU 8

Inferno delle Torture Incessanti (Avici)

E' la parte più profonda dell'inferno, l'ottavo girone che si trova a 3.600.000 chilometri sottoterra. Qui precipita chi ha commesso tutti i peccati relativi al Daishonetsu Jigoku, e in più ha ucciso i genitori e non crede all'esistenza dell'inferno. Naturalmente la pena ha una durata maggiore di quella degli altri inferni, ed è in grado di causare tutti i tipi di dolore che un essere umano è in grado di subire (che pare siano 84.000 in tutto), dove mostruosi cani, pitoni e mostri multicefali vomitano fiamme in continuazione. E' chiamato anche Muken Jigoku (Inferno Senza Fine), e il dolore che può essere provocato qui è mille volte più acuto di quello complessivo di tutti gli altri sette inferni.

Attenti a quello che fate durante la vostra vita, dunque...

SONO FELICE DI AVERLA POTUTA CONOSCERE

FLAP

FUGURUMA MEMORIES
- CONTINUA 5 DI 9 -

EPPURE IO CREDO CHE PRIMA O POI TORNERÀ.
NE SONO SICURA.
SAI... LUI ERA UN PITTORE...
...E HA ANCORA UN'OPERA DA FINIRE.

LA MIA NASCITA E QUELLA DEL SUO QUADRO INCOMPIUTO NON AVRANNO ALCUN SENSO, SE NON SAREMO COMPLETATI.
È PER QUESTO...

...CHE IO...
...SONO CONTENTA DI AVER CONOSCIUTO QUEST'OPERA...
...ANCHE SE È INTERROTTA A METÀ...

E' INTERROTTO A METÀ.

AH... QUELLO E' IL DIARIO DI QUALCUNO...
E' LI' DA MOLTO TEMPO...
TEMO CHE SIA ASSOLUTAMENTE INVENDIBILE...

UNA STORIA NON CONCLUSA, E' COME SE NON FOSSE MAI ESISTITA.

IO STO ASPETTANDO QUI IL MIO PROPRIETARIO DA SEMPRE.
SE NON SCRIVERÀ IL SEGUITO, IO NON POTRÒ ANDARE DA NESSUNA PARTE.
PERÒ, PER QUANTO LO ASPETTI...
...LUI NON TORNA MAI...
...DOPO ESSERE ANDATO IN GUERRA.

...UN'IDEA LETTERARIA... OGGI IL SIGNOR SHIMAMURA INDOSSAVA UN CAPPOTTO NERO. DESIDERO DIPINGERE I QUADRI SECONDO IL MIO STILE. IL SIGNOR KONO...

...E DOPO AVERLO VISTO, SONO ANDATO A LETTO. IL COLORE DELLE NUVOLE DIPINTE DAL SOLE DEL TRAMONTO, LE OMBRE DELLA MONTAGNA. 13 MAGGIO. OGGI E' BEL TEMPO. SONO USCITO CON UNA GIACCA AZZURRA PER VENDERE I QUADRI...

OGNI VOLTA CHE VIENI QUI, LEGGI SEMPRE QUELLO.

HO VISTO MOLTE BAMBOLE IN VITA MIA...
...MA È DAVVERO RARO TROVARNE UNA CHE AMI LA LETTURA.

QUELLA STORIA NON È STATA COMPLETATA.
IL SUO AUTORE È MORTO PRIMA.

BE', DIPENDE... PER L'OPERA IN SÉ, È PROPRIO **QUESTA** LA VERA FINE...
...DATO CHE È **SICURO** CHE LA STORIA NON POTRÀ MAI ESSERE CONTINUATA.

QUESTO NON HA ALCUN SENSO.

↲ LIBRI USATI KIKANDO

QUESTO E` IL MIO POSTO PREFERITO.

Kei Tome

FUGURUMA MEMORIES

UN ETERNO VUOTO

OGGI SONO USCITA PER ANDARE IN CITTÀ.

SE NON PARTIAMO ADESSO, NON FAREMO IN TEMPO PER LA RIUNIONE COI NOSTRI CLIENTI!

PRIMA DEVO ANDARE A COMPRARE UN PAIO DI SCARPE.

COSA?

a strange gene
Soryo Fuyumi
OREALISM

a strange gene

Soryo Fuyumi

OH, NO...
UNA SMAGLIA-TURA...
VHUP

QUESTA STORIA E` UN RACCONTO DI FANTASIA, E NON HA NULLA A CHE FARE CON PERSONAGGI O DITTE REALMENTE ESISTENTI.

IL SUO LAVORO E` ANALIZZARE IL MERCATO E TRACCIARNE UN DETTAGLIATO PROFILO IN BASE ALLE INFORMAZIONI FORNITE DAI NOSTRI CLIENTI.
IL SUO APPROCCIO PRECISO, PORTATO CON CALMA SUL MERCATO, GODE DELLA MASSIMA FIDUCIA DI TUTTI.

E` UNA COSIDDETTA DONNA IN CARRIERA.

IN GENERALE, PIU` SI E` CAPACI NEL LAVORO, PIU` SI TENDE A TRASCURARE LA VITA PRIVATA.
MA, NEL SUO CASO, E` PERFETTA DA OGNI PUNTO DI VISTA...
LA CONOSCO DA UN ANNO, E NON L'HO MAI VISTA UNA SOLA VOLTA IN DISORDINE.

PERCEPISCO UNA SORTA DI PRECISIONE DAVVERO FUORI DEL COMUNE, NEL SUO MODO DI VESTIRE.

NON SI TRATTA SEMPLICEMENTE DEL DESIDERIO DI TROVARSI AL CENTRO DELL'ATTENZIONE, E NEMMENO DI SEMPLICE PASSIONE PER GLI ARTICOLI DI MARCA...

...MA SOLO DI BUON GUSTO PER IL VESTIRSI, IN QUALSIASI OCCASIONE.

SCUSAMI. DI SOLITO NON DO IMPORTANZA A STUPIDAGGINI DEL GENERE, MA OGGI ERA PREVISTO UN COLLOQUIO FACCIA A FACCIA CON UN CLIENTE.
NON HO DAVVERO POTUTO RESISTERE ALLA TENTAZIONE DI ARMARMI PERFETTAMENTE...
...ARMARSI?!
DEVO PROPRIO CONFESSARLO...
SONO RIMASTO MOLTO SORPRESO QUANDO HA DETTO ALL'IMPROVVISO CHE ANDAVA A COMPRARSI UN PAIO DI SCARPE.

EBBENE, TI INFORMO CHE IL 90% DEL GIUDIZIO ALTRUI SI BASA UNICAMENTE SU FATTORI PURAMENTE ESTERNI.

PER REALIZZARE CIÒ, BISOGNA DARE UNA BUONA PRIMA IMPRESSIONE AL CLIENTE, ASSICURANDOGLI FIDUCIA E UN **MODERATO** SENSO DI TENSIONE.
CERTO, CON GLI AMICI CHE SI FREQUENTANO DA MOLTO TEMPO LA PERCENTUALE INFLUENZATA DAGLI ELEMENTI PSICOLOGICI È DOMINANTE.
MA, PRIMA DI TUTTO, CIÒ CHE CERCHIAMO NOI È UNO **SCAMBIO DI CONOSCENZE.**
COFFEE

PERÒ, A DIFFERENZA DEGLI ATLETI, NEL NOSTRO MONDO È DIFFICILE MOSTRARE I RISULTATI...
QUINDI, IL MEZZO DEFINITIVO PER DIMOSTRARE LA PROPRIA ESISTENZA È...
NATURALMENTE, SENZA OTTENERE RISULTATI SI FINIREBBE PER ESSERE CONSIDERATI INDIVIDUI CHE DANNO IMPORTANZA SOLO ALL'APPARENZA.

...L'ARMAMENTO?

INTENDO L'ESPRIMERSI COI **FATTI**, NON SOLO CON LE INTENZIONI!

NEGLI AMBIENTI DI LAVORO, SE CI SONO DUE PERSONE CON LE STESSE CAPACITÀ...

...SI TENDE SEMPRE A SCEGLIERE QUELLO PIÙ SIMPATICO, O QUELLO CON IL COMPLETO PIÙ RAFFINATO, O QUELLO DALL'ASPETTO PIÙ GRADEVOLE.

A PARITÀ DI COMPETENZA, POTREBBE FARE LA DIFFERENZA ANCHE SOLO UN PAIO DI SCARPE BEN LUCIDATE...

SI SCEGLIEREBBE QUELLO CON PIÙ SENSIBILITÀ, PIUTTOSTO CHE UNO INDELICATO...

OGGIGIORNO NON È FACILE CAVARSELA FACILMENTE SOLO CON LE PROPRIE CAPACITÀ, SAI?

QUESTA È LA FILOSOFIA DI AYANO YOSHIMURA, DONNA IN CARRIERA.

A UN CERTO PUNTO, PERÒ, CI SI ACCORSE CHE APPARIVA TROPPO SUGLI SCHERMI, E COSÌ FU CRITICATO. TUTTI INIZIARONO A DIRE CHE SI ATTEGGIAVA TROPPO A CELEBRITÀ.

LA GENTE RIESCE A ESSERE COSÌ CRUDELE E IRRESPONSABILE, A VOLTE...

Shoe Cream

* RAGAZZE DAL VISO INCREDIBILMENTE ABBRONZATO. KB

PORTARE LE SCARPE BEN LUCIDATE NON E` NIENTE MALE.

HO QUASI L'IMPRESSIONE DI STARE ANCHE PIU` DRITTO CON LA SCHIENA.

IO SONO DISORDINATO DI NATURA. NON SAREBBE MALE SE, ALMENO OGNI TANTO, RIUSCISSI A DARMI UN TONO IN QUESTO MODO.

SEI DAVVERO COSI` NEGLIGENTE, SAEGUSA?

COME NO?! SONO IRRECUPERABILE, SONO L'INCARNAZIONE DELLA PIGRIZIA!

LA MIA CAMERA E` SEMPRE IN COMPLETO DISORDINE!

OH...

MENTRE LUCIDAVO LE SCARPE MI E` VENUTA IN MENTE UNA COSA...

DA QUANDO GLI ESSERI UMANI AVRANNO INCOMINCIATO A LUCIDARSI LE SCARPE?
DLING

CHE RAZZA DI DOMANDA E'?
PSSSH

MANCA LA PREMESSA AL DISCORSO, INFATTI... UNA VOLTA HO LETTO CHE... CIOÈ...
INSOMMA, MOLTI ANIMALI... LE MEDUSE, PER ESEMPIO... PUNGONO I NEMICI...
QUELLO E' UN COMPORTAMENTO DI DIFESA ISTINTIVO PER LA SOPRAVVIVENZA, DERIVATO DA UN PARTICOLARE GENE EREDITATO DAI PREDECESSORI.

PER QUESTO MOTIVO VENIVA DEFINITO UN GENE VANTAGGIOSO.

IL LIBRO DICEVA CHE OGNI ANIMALE HA QUALCOSA DI PREZIOSO CHE LI AIUTA A SOPRAVVIVERE, COME LE CORNA O LE ZANNE.
DING
INSOMMA, QUELLO CHE STO CERCANDO DI DIRE...

OH!
...E' CHE NON SAPREI DEFINIRE SE DERIVI DA UN GENE VANTAGGIOSO O MENO...
...IL FATTO CHE NOI ESSERI UMANI CI PREOCCUPIAMO DEL GIUDIZIO E DELLE CRITICHE ALTRUI...
13 14 15
ACCIDENTI! SONO TORNATO DI NUOVO SU!

MI SCUSI!

LA RAGAZZA CHE ERA SEDUTA NEL BANCO DAVANTI AL MIO, AL LICEO, ERA PROPRIO QUESTO GENERE DI PERSONA.
SAI...
UNA VOLTA CONOSCEVO UNA RAGAZZA CHE NON SI PREOCCUPAVA MINIMAMENTE DEGLI SGUARDI DELLA GENTE.

ERA MOLTO DISORDINATA ANCHE NELLA VITA PRIVATA...

OGNI VOLTA CHE SI METTEVA CON UN RAGAZZO, GLI CAUSAVA QUALCHE PROBLEMA, E IL LORO RAPPORTO FINIVA IN BREVE TEMPO...

EPPURE, ANCHE SE IL SUO RAGAZZO SE NE ANDAVA, NE TROVAVA SUBITO UNO NUOVO.

LA SUA STUPIDITÀ, ALMENO, LA METTEVA IN GRADO DI ATTIRARE GLI UOMINI...

IN QUEL MOMENTO, PER LA PRIMA VOLTA, MI È SEMBRATO DI AVER VISTO IL VERO VOLTO DI AYANO YOSHIMURA...

STARBUCKS

OH!

TU SEI IL FAMOSO SAEGUSA, VERO?
PIACERE DI CONOSCERTI!
COME?

IO SONO UNA CONVIVENTE DI AYANO YOSHIMURA.

UNA... CONVIVENTE?

EHM... P-PER CONVIVENTE INTENDI...
...SEMPLICEMENTE CHE ABITO INSIEME AD AYANO.
L'HO SENTITA PARLARE DI TE, COSÌ MI HAI UN PO' INCURIOSITO...

E' PROPRIO COME DICEVA AYANO... SEI UN TIPO SIMPATICO, SAEGUSA!

INTENDI DIRE CHE... DO UNA BUONA IMPRESSIONE?
NON E` COSI`... ESSERE SIMPATICO E DARE UNA BUONA IMPRESSIONE SONO DUE COSE COMPLETAMENTE DIVERSE!
...
IN BREVE, VORRESTI DIRE CHE SONO SEMPLICEMENTE UN INNOCUO BONACCIONE O GIU` DI LI`?
GIA`, PROPRIO COSI`!
OH, DIO, COME CAPISCI BENE TE STESSO!

SCUSA, MA...
QUANTI ANNI HAI?
SEDICI.

AH.
VORREI SOTTOLINEARE CHE NON SONO UNA SUA FIGLIA ILLEGITTIMA O QUALCOSA DEL GENERE, SE PER CASO L'HAI PENSATO.

SE AVESSE CONDOTTO UNA VITA TALE DA DARE ALLA LUCE UN FIGLIO ILLEGITTIMO, NON SAREBBE DIVENTATA QUELLA CHE E' OGGI.

AYANO NON HA ALCUNA CONSIDERAZIONE NEI MIEI CONFRONTI.

ANZI, NON E' CHE NON MI CONSIDERI, PROPRIO NON MI VEDE...
COMUNQUE SIA, ORA IL MASSIMO CHE PUO' FARE E' PROTEGGERE SE STESSA...

PROTEG-
GERE SE
STESSA?

A-HA...
E` COME SE LA
SUA TESTA E IL
SUO CORPO NON
FACESSERO PARTE
DELLA STESSA
PERSONA.

UNA VOLTA
AYANO ERA
AFFETTA DA
ANTROPO-
FOBIA.

TEMEVA GLI
SGUARDI DEL-
LA GENTE...
ERA FIN TROPPO
AUTOCOSCIENTE,
MA PER QUESTO
MOTIVO SOFFRI`
DI DISTURBI PER
VIA DEI QUALI
SPESSO VO-
MITAVA.

TU LO SAPEVI CHE CONTINUANDO A VOMITARE SPESSO, I DENTI SI CORRODONO?
SUCCEDE A CAUSA DEL PROPRIO ACIDO CLORIDRICO... SI CORRODE LA SUPERFICIE DEL DENTE, COSÌ DIVENTANO DI COLORE GIALLASTRO...
MA FU PROPRIO GRAZIE AI DENTI CHE RIUSCÌ A RINASCERE.
ANDÒ IN UN CENTRO ESTETICO DENTALE PER RICOPRIRLI CON ALTRI ARTIFICIALI, E COME SE NON BASTASSE RETTIFICÒ ANCHE TUTTI GLI ALTRI.
E COSÌ POTÉ LIBERARSI DALLA PAURA DI TROVARSI FACCIA A FACCIA CON IL PROSSIMO...

MA IN FIN DEI CONTI NON E' CAMBIATA PER NIENTE...

...PERCHE' **ANCHE ADESSO** CONTINUA SEMPRE A PREOCCUPARSI DEGLI SGUARDI DEGLI ALTRI, **ESATTAMENTE** COME PRIMA.

NON SO QUANDO SIA AVVENUTA LA TRASFORMAZIONE, MA ORA E' RICOPERTA DA UNA CORAZZA CHIAMATA **DONNA IN CARRIERA.**

PERCHÈ TU SEI STATO IL PRIMO ESTRANEO...

...A CUI AYANO ABBIA RIVELATO INAVVERTITAMENTE IL SUO VERO VOLTO.

NON SO PERCHÈ, MA PARE CHE QUANDO AYANO STA CON TE SI SENTA MOLTO RILASSATA.

PUO' DARSI CHE TU...

...RIESCA A SALVARLA.

SALVARLA...?
MA IO NON SONO IN GRADO DI FARE UNA COSA DEL GENERE...

NON OCCORRE SAPERLO FARE. TU VAI BENE PROPRIO COSÌ COME SEI, SAEGUSA!

PAT

MI RACCOMANDO! MI ASPETTO MOLTO DA TE!

UH?

EHI... ASPETTA UN MOMENTO...
TU CHI SEI?

CI RIVE-
DREMO!

COS'HAI, SAEGUSA? TI VEDO DI-STRATTO.
AH...
ECCO... IO...
DEV'ESSERE PER VIA DELLA PRESENTAZIONE CHE AFFRONTERE-MO FRA POCO... MI SENTO UN PO' SOTTO PRESSIO-NE... DEV'ESSERE QUESTO, SÌ...

VEDIAMO... GIÀ DA UN ANNO, DIREI.

CAPISCO. ALLORA AVRAI APPENA INIZIATO AD ABITUARTI A QUESTO MESTIERE.

SOLO CHE, A DIFFERENZA DI LEI, IO NON HO ALCUN TALENTO PER IL MARKETING, SIGNORA YOSHIMURA...

SE PARLIAMO DI TALENTO, NEANCH'IO NE HO.
MA COME...? LEI FINO A OGGI HA TRATTATO AFFARI DI MARKETING PER SVARIATI MILIARDI, NON E' COSI'?
CI SONO UOMINI CHE SI SENTIREBBERO IN SOGGEZIONE DI FRONTE A CIFRE DEL GENERE. E INVECE LEI HA GESTITO TUTTO CON UNA SICUREZZA E UNA CLASSE INVIDIABILI...
ULTIMAMENTE LE DONNE SONO DIVENTATE PIUTTOSTO ABILI... CREDO CHE NOI UOMINI CI TROVIAMO UN PO' IN IMBARAZZO PER QUESTO...
TAKK
EPPURE ALLA FINE CI ACCUSANO.

UNA VOLTA AYANO ERA AFFETTA DA ANTROPOFOBIA.

UNA VOLTA...

...IO NON VOLEVO CHE GLI ALTRI MI GUARDASSERO IN FACCIA, E CAMMINAVO SEMPRE GUARDANDO IN GIÙ.

A QUELL'EPOCA VENIVO DEFINITA COME UN TIPO **TETRO** E **INCAPACE**.

PERCIO' HO DOVUTO IMPARARE MOLTE COSE...

A PARTIRE DAL MODO DI PARLARE, DI CAMMINARE E PERFINO IL PORTAMENTO...

HO ACQUISTATO ANCHE UNA BELLA DENTATURA...

...PERCHE'
PROPRIO IO
DEVO ESSE-
RE TAGLIATA
FUORI DAL-
L'AZIENDA?!

CLANK

SPLIT

COSA...

IO... HO DETTO... QUALCOSA...?

HAI PREMUTO IL SUO INTER-RUTTORE.

AYANO TORNERÀ?

DUBITO DI AVER FATTO BENE...
SAEGUSA?

FINORA HO SEMPRE FINTO DI ESSERE UN SUO SOTTOPOSTO, MA FORSE...
...FORSE AVREI DOVUTO LASCIARLA IN PACE...

DUBITO CHE POSSA VERAMENTE RESISTERE A CIO` CHE DOVRA` AFFRONTARE ADESSO...

MA **QUESTA** E` LA VERITA`.

QUESTA VOLTA RIUSCIRÀ FINALMENTE A RICOMINCIARE DACCAPO...
...GETTANDO VIA TUTTO QUELLO STUPIDO ORGOGLIO.

NON E` ANCORA IL MOMENTO DI RASSEGNARSI, GIUSTO? NESSUNO DEI DUE...

TOK

WHUMP

...

AH!

M-MA COSA...
DOVE MI TROVO?!
CHE CI FACCIO IN UN POSTO DEL GE-NERE?
AH!
THUMP
TAKT

DOTTORE! VENGA, PRESTO! LA SIGNORA YOSHIMURA È...
DOTTORE!

VLAM
DOTTOR SAEGUSA!

SIGNORA
YOSHIMURA!

SEMBRA CHE ORA TUTTO VADA BENE AD AYANO YOSHIMURA.
MMM... MI MERAVIGLIO DAVVERO CHE SI SIA RIPRESA FINO A QUESTO PUNTO.

GIÀ... QUANDO L'AVEVANO PORTATA QUI ERA REGREDITA DI PARECCHIO...

AYANO YOSHIMURA. UNA DI QUELLE DONNE IN CARRIERA ABITUATE A LAVORARE SEMPRE IN PRIMA LINEA...
FINCHE` UN GIORNO NON PROCURO` DEI DANNI ALL'AZIENDA PER UN SUO ERRORE DI VALUTAZIONE...
LA TRASFERIRONO ALTROVE PER QUESTO MOTIVO...

LE AZIENDE PRIVATE SONO SEMPRE TROPPO DURE IN CERTE FACCENDE... LA SPOSTARONO IN UNA SALA RIUNIONI FUORI USO, E LE IMPOSERO DI RIMANERE SEDUTA LI` SENZA FARE NULLA, DALLE NOVE DEL MATTINO ALLE CINQUE DI SERA...
PARLANDO ONESTAMENTE, ERA UN'IMPLICITA ESORTAZIONE A PRESENTARE LE DIMISSIONI. MOBBING, NE` PIU`, NE` MENO...

TUTTAVIA, CONTINUO` A FREQUENTARE QUEL POSTO PER TRE MESI...

IL NOSTRO SAEGUSA SI È IMPEGNATO DAVVERO AL MASSIMO.

FORSE, GRAZIE A QUESTO CASO, ANCHE LUI POTRÀ RIACQUISTARE LA FIDUCIA IN SE STESSO.

GIÀ... PUÒ ESSERE...

ERA DAVVERO MOLTO ABBATTUTO, DOPO IL SUICIDIO DEL PRIMO PAZIENTE CHE GLI ERA STATO AFFIDATO TEMPO FA...

TUTTI NOI
CI ASPETTAVAMO
MOLTO DA LUI, E
LA COSA AVEVA
GETTATO NELL'IN-
QUIETUDINE MOLTI
COLLEGHI.

MA SE CONTINUA
COSÌ, NON CI SARÀ
PIÙ NULLA DI CUI
PREOCCUPARSI.

ALLORA, VOGLIA-
MO INIZIARE A FARE IL
PUNTO DELLA SITUA-
ZIONE IN VISTA DELLA
PROSSIMA RIUNIONE
DI MARKETING?

ADESSO BASTA GIOCARE ALLA SUPERIORE E AL SUO SOTTOPOSTO!
AH AH AH... MI È SFUGGITO DI BOCCA SENZA VOLERLO... ORMAI È UN'ABITUDINE...

CONTINUANDO COSÌ, FRA POCO POTRÀ ESSERE DIMESSA.

IO... ERO ATTACCATA ALLA VITA...
...ALL'INTERNO DI UNA AZIENDA...

CERCAVO SOLO DI ESSERE RICONOSCIUTA E LODATA...
...E INTANTO TRASCURAVO ME STESSA...

FIN DALLE SCUOLE MEDIE HO COMINCIATO A NUTRIRE INTERESSE PER LA MEDICINA, COSÌ MI SONO DEDICATO SEMPRE E SOLO AGLI STUDI... SONO RIUSCITO A SUPERARE GLI ESAMI D'AMMISSIONE ALL'UNIVERSITÀ DI MEDICINA ALLA PRIMA PROVA.
MI SONO LAUREATO SENZA PROBLEMI, E SONO STATO ASSUNTO PRESSOCHÉ ALL'ISTANTE IN QUESTO REPARTO MEDICO.

IO... SONO DIVENTATO MEDICO SENZA ALCUNA ESITAZIONE...

I MIEI GENITORI E I MIEI INSEGNANTI...
...ERANO DAVVERO MOLTO FIERI DI ME.
INIZIAVO A CONSIDERARMI UNA PERSONA ECCELLENTE...

...MA IL PRIMO PAZIENTE CHE MI AFFIDARONO MORÌ.
OH...

AVEVO DELUSO TUTTI.

IO AVEVO SOTTOVALUTATO GLI ESSERI UMANI.
AVEVO PRESO TROPPO ALLA LEGGERA QUESTO MONDO.

IL CAMICE AVEVA PRESO A PESARMI ADDOSSO COME SE FOSSE DI PIOMBO...
...COSÌ INIZIAI A PRENDERE IN CONSIDERAZIONE L'ABBANDONO DELLA CARRIERA... MA POI MI FU AFFIDATA LEI.

SONO CERTO CHE UNA VOLTA LEI LAVORASSE DAVVERO CON UN COLLEGA INDECISO E DISORDINATO COME ME...
FORSE E` PROPRIO PER IL MIO IMBARAZZO CHE A UN CERTO PUNTO...
...E` NATO FRA NOI QUEL SINGOLARE RAPPORTO FRA SUPERIORE E SOTTOPOSTO...
OGNI VOLTA CHE STAVO CON LEI, NON ERO PIU` UN MEDICO.
ERO SEMPLICEMENTE UN UOMO.

MA, STRA-
NAMENTE,
MI SENTIVO
VIVO.

CON QUESTO SORRISO NATURA-LE...

BE', NON STAREBBE A ME DIRLO, MA... È UNA BELLA FOTO, NON TROVA?

MI MERAVIGLIO CHE ANCH'IO, UNA VOLTA, FOSSI CAPA-CE DI SORRIDERE IN QUEL MODO...

VERAMENTE UN BEL SORRISO.

A DIRE LA VERITÀ, ANCH'IO L'HO PENSATO, LA PRIMA VOLTA CHE L'HO VISTO.

A STRANGE GENE - FINE

Clamp CHOBITS

CHAPTER.6

FLIP
PER COSA SEI ARRABBIATO?
CHII!
?
PERCHE' HO REAGITO COME UN BAMBINO! MI SONO BEVUTO COME UN FESSO UNA LEGGENDA URBANA NATA IN INTERNET!
NON PROVO RABBIA... SEMPLICE-MENTE MI VERGOGNO DI ME STESSO!
UGH
OH, SI'! E MA-GARI SI TRATTA DI QUALCHE MISTE-RIOSA ORGANIZ-ZAZIONE SEGRE-TA CHE IO DOVREI COMBATTERE CON LE MIE SOLE FORZE, VERO?
CERTO, PRIMA O POI QUALCUNO POTREBBE ANCHE VENIRE A RIPREN-DERSELA.
FLIP
NON TE LA PRENDERE... CREDO CHE SIA IL SOGNO INCONFESSATO DI QUALUNQUE MASCHIO AL MONDO, QUELLO DI AVERE AL PROPRIO FIANCO UNA COMPA-GNA DI BELL'ASPETTO, COMPLETAMENTE DISPONIBILE, E CHE AGISCE PROPRIO COME CI SI ASPETTA DA LEI, MA NON PER COSTRI-ZIONE, BENSI' PERCHE' SI TRATTA DI UN SUO PRECISO DESIDERIO...

L'ASPETTO ESTERIORE DI CHII...
CHII?
...NON CORRISPONDE A QUELLO DI NESSUN PC ESISTENTE, E NON RISPECCHIA NEMMENO I CANONI DI ALCUNA CASA PRODUTTRICE NOTA.
MWORU
QUESTO SIGNIFICA CHE SI TRATTA DI UN PC **ARTIGIANALE**, COSTRUITO DA UN PRIVATO!
ALLORA? E` COME IMMAGINAVO IO?
ESATTO.

PROVERÒ A FARE DELLE RICERCHE UN PO' PIÙ APPROFONDITE. SCRIVERÒ SULLA BBS DEI PC ARTIGIANALI PER VEDERE SE C'È QUALCUNO CHE SAPPIA QUALCOSA RIGUARDO A QUESTO PC.

OH, GRAZIE MILLE! ADDIRITTURA! FANTASTICO! SCUSA, MA... CHE COS'È UNA **BIBIESSE**?

DAMMI IL TUO INDIRIZZO E-MAIL. TI FARÒ SAPERE SE CI SONO DELLE NOVITÀ.

COS...? MI DISPIACE, MA NON HO NIENTE DEL GENERE...

TI POSSO LASCIARE IL MIO NUMERO DI TELEFONO... SE SOLO AVESSI UNA PENNA...

RUSTLE

NON IMPORTA. BASTERÀ DIRLO A YUZUKI.

CERTO. LO REGISTRERÒ IO STESSA.

OH, BE'... SE NON TE NE IMPORTA...

COME? PERCHE`?

CHII... TU SAI QUAL E` IL MIO NUMERO DI TELEFONO?

03-6828-52 DF3.
PERCHE` EVIDENTE-MENTE QUAL-CUNO LE HA INSTALLATO UN INECCEPI-BILE PRO-GRAMMA DI APPRENDI-MENTO...
E` LA PRIMA VOLTA CHE DICE QUALCOSA DI DIVERSO DAL PROPRIO NOME! COM'E` POSSI-BILE?!
AH?
MA CHE SIGNIFI-CA?!
COS...?!

CREDO CHE INSEGNANDOGLIELO, RIUSCIRÀ ENTRO BREVE A PARLARE E A FARE UN SACCO DI ALTRE COSE...
MMM... ANCHE SE FOSSE COSÌ, LE SUE FUNZIONI DI APPRENDIMENTO SONO ATTIVE...
FORSE L'AVEVANO FORMATTATO, PRIMA DI GETTARLO VIA...
ESATTO.
HAI DETTO DI AVERLA TROVATA ABBANDONATA FRA I SACCHI DELL'IMMONDIZIA, GIUSTO?
MOTOSUWA
MINORU
TE LA SENTI DI ACCOLLARTI LA SUA EDUCAZIONE?
DIPENDE TUTTO DAL TUO IMPEGNO, MOTOSUWA!
DICI SUL SERIO?!
...QUESTO PC STA SOLO ASPETTANDO CHE GLI INSEGNI TUTTO CIÒ CHE DESIDERI FARGLI APPRENDERE!
BE', DATO CHE ORA IL SUO PROPRIETARIO SEI TU...
MA CHI... IO?!

EHI!
MA ALLORA POTRÒ FARE A MENO DI COMPRARE PROGRAMMI!
NO. DOVRAI COMPRARLI COMUNQUE.
SPONG
...TUTTO QUELLO CHE DESIDERO FARGLI APPRENDERE IO?!

CHII...

HO AVUTO L'IMPRESSIONE CHE PER UN ATTIMO SIA DIVENTATA UN PO' TRISTE...

SCUSAMI SE HO APPROFITTATO DEL TUO TEMPO!

BE', ALLORA... ALLA PROSSIMA!

..TI CONSIGLIO DI NON INNAMORARTENE MAI...
...SE NON VORRAI SOFFRIRE TANTO, IN FUTURO.
COME?
GNIIK
GNIIK
MA CHE DICE, QUELLO? SI TRATTA PUR SEMPRE DI UN PC! NON E` POSSIBILE INNAMORARSI DI UNA MACCHINA!
COMUNQUE SIA, ANCHE VOLENDO INSEGNARGLI QUALCOSA, NON HO PROPRIO IDEA RIGUARDO A COME INIZIARE!
HAH
CERTO... CHII E` COMUNQUE MOLTO CARINA, MA QUESTO NON SIGNIFICA NULLA!
POING
POING
HEH

CHII!
SLIP
AAAAAH!
E COPRITI!
ARGH
FLIP
DEVO PROPRIO COMPRARTI DEI VESTITI...
...VERO?
CHII!
SIGH
FLOP
MA IO NON HO SOLDI! OH, SANTO CIELO...
FLIP
CHII!
OH, MOTOSUWA... PROPRIO TU...
SALVE, SIGNORA HIBIYA... MI DICA...
HAI UN ATTIMO DI TEMPO DA DEDICARMI?
GUARDA...
FLAP

MA NO, CHE DICE?! ANZI, MI È STATA DAVVERO MOLTO D'AIUTO!

SWING SWING SWING

OH, MENO MALE... ORA HO IL CUORE PIÙ LEGGERO...

OH, SANTO CIELO... GUARDA CHE SORRISO DOLCE...

OGNI VOLTA CHE VEDO LA SIGNORA HIBIYA COSÌ, SENTO UNA SPECIE DI TEPORE NEL CUORE...

MI RACCOMANDO, IMPEGNATI NEGLI STUDI!

HEH

CHII!

CERTO!

SONO DAVVERO FORTUNATO! ABITO IN UN CONDOMINIO CHE HA UN'AMMINISTRATRICE COSÌ CARINA!
FLIP FLIP
CIAK CIAK
TI STA BENISSIMO, CHII!
CLAP CLAP CLAP
ACCIDENTI!
THUMF
CHII... IMPARERAI DAVVERO TUTTO QUELLO CHE TI INSEGNERÒ IO?
OH!
OH!?
OH!?
CHII!

CHOBITS - CONTINUA

Mohiro Kito
NARUTARU
UN GELIDO INGRESSO

COSA DOVREI FARE?
IO NON SO DAVVERO NULLA...
...DI SUDO.
QUELLA CASA...
SCHEDA ANAGRAFICA
...IL SIGNOR SUDO NON SE L'ERA TROVATA DA SOLO.
È LA CASA IN CUI ABITAVA CON I SUOI FAMILIARI DA DIECI ANNI.
SUDO

MA ALLORA...
...CHE FINE HANNO FATTO I SUOI FAMI-LIARI?
OH!

CIAO... SEI USCITA, VEDO...
STAI FACENDO UNA PASSEGGIATA?

E TU, RAGAZZO?

AVEVO BISOGNO DI SUDO...
...MA PURTROPPO NON HO TROVATO NESSUNO.

BE', VEDO CHE ALMENO QUANDO ESCI, TI VESTI COME QUALSIASI ALTRA PERSONA...

FLAP

IN REALTÀ MI PIACEREBBE NON INDOSSARE NULLA...
FLAP

...MA RECHEREI DISTURBO A NAOZUMI...
GIÀ ADESSO TUTTI I VICINI NON FANNO ALTRO CHE PARLARE DELLA SUA CASA.

ANCHE TU HAI UN CUCCIOLO DI DRAGO, VERO KURI?
CERTO.

PER IL MOMENTO NON POSSO ANCORA USARLO...

...MA TI GARANTISCO CHE IL MIO SHEOL...
...È DAVVERO FORMI-DABILE.
GIÀ.
SHEOL...?
SEMBRA CHE A NAOZUMI NON PIACCIA DARE NO-MI AI CUCCIOLI DI DRAGO.
IN EFFETTI, ORA CHE CI PENSO, LUI NON HA DATO ALCUN NOME AL SUO.

...ANCHE SE LO FACCIO SOLO IO.
COMUNQUE IO LO CHIAMO TRICKSTER...

NON TROVI CHE SIA PROPRIO IL NOME ADATTO?

...IL DISTRUTTORE DEL SISTEMA SOCIALE.
INTERESSANTE... TRICKSTER...

C-COSA...?

TU VUOI SAPERE...

...TUTTO SU NAOZUMI?

E PERCHE` DOVREI FARLO PROPRIO IO?

NE HAI GIÀ UCCISI TANTI...

KAZUMASA ONO, PILOTA DELLA COMPAGNIA AEREA MOTOKI...
...CON MOGLIE E FIGLIA A CARICO.
SUA MOGLIE ORA FREQUENTA L'UFFICIO DI COLLOCAMENTO.
ATSUSHI FUKUSHIMA, PILOTA DEL CORPO DI DIFESA AEREA.
AVEVA MOGLIE E DUE FIGLI, E VIVEVANO INSIEME AI GENITORI DI LUI. ORA I RAPPORTI TRA MOGLIE E SUOCERA SONO ULTERIORMENTE PEGGIORATI. FRA POCO LA MOGLIE SE NE ANDRÀ PORTANDOSI DIETRO I FIGLI.
JUNJI KONO, FOTOGRAFO INDIPENDENTE SPECIALIZZATO IN SOGGETTI MILITARI. LA SUA FIDANZATA, CON CUI SI SAREBBE DOVUTO SPOSARE L'ANNO PROSSIMO, HA TENTATO IL SUICIDIO.
PARE CHE LA COSA AVRÀ GRAVI CONSEGUENZE SULLA PARTE INFERIORE DEL CORPO.
KEITA WATANABE, UFFICIALE DEL CORPO DI DIFESA TERRESTRE. AVEVA MOGLIE E UN FIGLIO.
ORA I SUOI FAMILIARI SUBISCONO LE MALDICENZE DELLA GENTE, CHE LI CONSIDERA PARENTI DEL TRADITORE DELLA PATRIA. PER QUESTO MOTIVO SI SONO RITIRATI NELLA CASA PATERNA DELLA MOGLIE.
IL FIGLIO VIENE CONTINUAMENTE MALTRATTATO DA TUTTI, ANCHE NELLA NUOVA SCUOLA CHE FREQUENTA.

IKUTO FUJII, DIPENDENTE DI UNA DELLE PIU` GRANDI AGENZIE DI INVESTIGAZIONE PRIVATA.
E ORA...

MA E` ASSURDO!

SUA FIGLIA ASPIRA ALL'ISCRIZIONE IN UN LICEO ANNESSO A UN'UNIVERSITA` PRIVATA.
SUO FIGLIO DOVRA` AFFRONTARE GLI ESAMI D'AMMISSIONE UNIVERSITARI.

E PRETENDERESTI CHE SIA IO A UCCIDERLO DOPO AVERMI RACCONTATO TUTTO QUESTO?

SI E` COSTRUITO UNA BELLA FAMIGLIA UNITA.
NON TROVI?

SI IMPEGNA NEL LAVORO CON MOLTA BUONA VOLONTA`, ANCHE PER PREPARARE I SOLDI NECESSARI AGLI STUDI DEI SUOI FIGLI.

QUALUNQUE NEMICO, CHE SIA IL PEGGIOR CRIMINALE DELL'UNIVERSO O UN SEMPLICE GALOPPINO...

...HA UNA FAMIGLIA.

E' FACILE ESSERE SPIETATI NEI CONFRONTI DI UNO SCONOSCIUTO.

NON CI SONO PROBLEMI DI COSCIENZA DI CUI PREOCCUPARSI.

MA SE LO UCCIDERÒ...
...IL SIGNOR SUDO SI TROVERÀ NEI GUAI, NON TROVI?

QUEL TIPO STA INDAGANDO SUL SIGNOR SUDO...
...PER CUI LA POLIZIA SO-SPETTEREBBE IMMEDIATA-MENTE DI LUI.

PROPRIO COSÌ.

COSA FACCIAMO?
SENTI UN PO'...

QUEL TIPO È UN INVE-STIGATORE, GIUSTO?
CHI L'HA ASSUNTO?

PROBA-BILMENTE GLI STESSI PARENTI DI SUDO.

SULLA FINE CHE HANNO FATTO...
...I SUOI FAMILIARI.
NON L'HAI ANCORA CAPITO?

SU CHE COSA STA INDAGANDO ESATTAMENTE?

SENTIAMO...
I FAMILIARI IN QUESTIONE CHE FINE HANNO FATTO?

ALLORA C'È UNA SOLUZIONE.

M-MA CHE STAI DICEN-DO...?
UCCIDERE-MO ANCHE I COMMIT-TENTI.

NARUTARU - CONTINUA

Kosuke Fujishima

OH, MIA DEA!

UMANO O MACCHINA?

COME DICEVO...
...VALE LA PENA DI SMONTARTI ED ESAMINARTI A FONDO!
GIUNTI A QUESTO PUNTO, NON MI RIMANE ALTRO CHE RICORRERE ALL'ARMA FINALE...
ANCHE SE NON AVREI MAI VOLUTO FARLO...
AIUTO, BANPEI!

WHMMM

FTOPP
KROPS

GRRR!

CHE RABBIA!

CRUSH CRUSH

COS'E` TUTTO QUESTO CHIASSO..?

PERCHE` STAI FACENDO TUTTO 'STO FRACASSO DA SOLA?

FLIP

IHIHIHIH
...E MANNAGGIA A ME CHE GLIELO VADO PURE A DIRE!

CHI SARÀ STATO A FARMI UNO SCHERZO COSÌ IDIOTA?

VIENI A DARE UN'OCCHIATA A QUESTO VOLANTINO!
EHI, ROBOTTINA!

L'HO VISTA USCIRE POCO FA IN TUTTA FRETTA!

RATTLE
COSA?! MA SE LE AVEVO CHIESTO DI TENER D'OCCHIO LA CASA DURANTE LA MIA ASSENZA!

AIUTO, BANPEI!
KACHANK

SWISSH
TAP
TAP
スクルド研究所
VLAPP
MA CHE HA?
BOH...?
ISTITUTO DI RICERCA DI SKULD

CLANK
CLANG
CLINK
CROCK
SSSH
ZOOOM
WROOOO
SWISH
SI STARÀ RIPARANDO QUALCOSA DA SOLO?
DAL RUMORE DIREI CHE STIA CERCANDO DI AUTODEMOLIRSI...
VLAM
OH!

WOOOOOOSH

OOOOOOSH

ROARRR
COSA...
...SIGNIFICA...?

FORSE...
...SI E` TRASFORMATO IN UN JET PROPELLERED HELIX SEMI-SUBMARINE HIGH POWERED DRILLER ARMS CATERPILLAR MULTI FUNCTION BANPEI...
BASTA COSÌ, GRAZIE.

PIUTTOSTO, COS'E` ANDATO A FARE... E DOVE?
BOH...?

CLANK

WROOOOO
WROOOM
RRRR
...BENE!
RRRAMM
LA MOTOCICLETTA È UNA MACCHINA DAVVERO MISTERIOSA...
LA TROVO COSÌ ESPRESSIVA...
NONOSTANTE SIA UN OGGETTO INANIMATO...
...È COME UN ESSERE VIVENTE.

HAI RA-
GIONE...
GIÀ...
RRRRMMM

MI SONO
SEMPRE
CHIESTO...
BANPEI E LA
ROBOTTINA
SONO... VIVI?

BE',
ECCO...
NON CREDO
CHE PER DE-
FINIRE VIVO
QUALCOSA...
TU CHE
NE PENSI,
KEIICHI?

...SIA NECESSARIO INQUADRARLO COME UN ORGANISMO VEGETALE O ANIMALE CON CAPACITÀ RIPRODUTTIVE...
PROBABILMENTE LORO... SONO ENTRAMBI VIVI.
MA, A QUESTO PUNTO, MI CHIEDO QUALE SIA LA DIFFERENZA TRA LORO DUE E QUESTA MOTO...
LA FORMA?
IO CREDO CHE CI SIA UNA SOLA DIFFERENZA ASSOLUTA TRA COLORO CHE COMUNEMENTE VENGONO CONSIDERATI VIVI...
...E QUELLI CHE INVECE NON LO SONO.

...CIOE'?
IL FATTO DI AVERE DEGLI OBIETTIVI...
...E DI CERCARE DI PERSEGUIRLI IN QUALSIASI MODO...
...INDIPENDENTEMENTE DA QUANTO QUESTO RISULTI DIFFICILE O DOLOROSO...

QUESTO SIGNIFICA VOLER VIVERE, SECONDO ME.

IN EFFETTI, DA QUESTO PUNTO DI VISTA, QUEI DUE SONO DECISAMENTE...
HO CAPITO...
SCUSATEMI!

BENVENUTO. PREGO, SI ACCOMODI.
AH... LE DIAMO SUBITO UN'OCCHIATA.
MI SI E' BUCATA UNA GOMMA!

DUNQUE...
WOOOOOOOOSH
COSA...?!
RATTLE RATTLE

WOOOOOOSSHH

WHOOOO

OSSH

WOOOOMMM

SWASH

FROMP

CHIHIRO! MI PRENDO UN INTERVAL-LO PER IL PRANZO!
AH...
E' ANDATO VERSO L'UNI-VERSITA'!
MORISATO! COS'E' STATO QUEL RUMO-RE?!

OH...

SALVE! MI DICA PURE...
QUALE PROBLEMA HA IL SUO SCOOTER?
...

V-VOLA...
...NEL CIELO...

AH... ECCO... TEMO DI NON ESSERE IN GRADO DI AIUTARLA DAL PUNTO DI VISTA TECNICO... COMUNQUE, RITENGO CHE PASSATA LA **SBRONZA** LA SUA MOTO NON VOLERÀ PIÙ, VEDRÀ...
M-MA CHE...?
ANCHE SE SEMBRA DI-VERTENTE...

MH?!

ASPETTA UN MOMENTO!

QUELLO CHE VORRESTI FARE A ME...

...E` ESATTAMENTE QUESTO!

IO SONO UN ESSERE UMANO.
TU SEI UNA MACCHINA.
E INVECE SBAGLI.

OH, MIA DEA! - CONTINUA

Kenichi Sonoda
EXAXXION
ORDINE FORZATO
WHINN

COMANDANTE! UNO DEI CIRCUITI E` STATO PIRATATO!
COSA?!
SI TRATTA DELL'USO PRIORITARIO TRAMITE CODICE SUPERIORE, MA DALLA SEDE CENTRALE E` IMPOSSIBILE VERIFICARLO! E` OPERA DI UN HACKER!

SIGNOR HOSUKE! SULLA TRAIETTORIA C'E` LA BASE DEGLI ASCENSORI!

SE L'EXAXXION CADESSE IN MANO NEMICA, IO, HOICHI E MOLTI ALTRI TERRESTRI VERREMMO SICURAMENTE UCCISI.
INOLTRE, ALLO STATO ATTUALE HOICHI DOVREBBE ESSERE AL SICURO, FINCHE` NON SUBISCE UN COLPO DIRETTO.

MA...
BIP

TUTTE LE IMMISSIONI DI COMANDO SONO TERMINATE. NON CI RESTA CHE ASPETTARE IL FUOCO.
E` SICURO CHE VADA BENE COSI, SIGNOR HOSUKE?
CAUSANDO TROPPI DANNI AI TERRESTRI PRESENTI NELLA BASE, IN SEGUITO SARA` PIU` DIFFICILE MANOVRARE L'OPINIONE PUBBLICA, NON TROVA?

LO FARÒ PASSARE PER UN ERRORE DEI NEMICI. DIRÒ CHE HANNO SBAGLIATO A MANEGGIARE L'EXAXXION.

NON CREDE CHE ISAKA POSSA BLOCCARE LO SPARO?

PER ANNULLARE IL MIO ORDINE, NE OCCORRE UNO IMPARTITO DA HOICHI. ISAKA NON PUÒ AGIRE ARBITRARIAMENTE.

IMMETTETE SUBITO DEI JAMMING NEL CIRCUITO CHE ABBIAMO PIRATATO!

E NON PERMETTETE A ISAKA DI METTERSI IN CONTATTO CON HOICHI!

ROAARR

4096 CANNON

L'EXAXXION SI È MOSSO! SI È APERTO IL PORTELLO DEL CANNONE PRINCIPALE!

COMANDANTE PRESSIN! FACCIA INTERROMPERE **FISICAMENTE** TUTTI I CIRCUITI DI COMUNICAZIONE!

HOICHI, IMPARTISCI IL COMANDO DI SOSPENDERE LA CANNONATA!

HOICHI!

DUDUDUDUMP

THUD THUD THUD

RUSH

MINAGATA! COSA STA SUCCEDENDO ORA? RISPONDI!

KWAMM

HAI RICUPERATO L'EXAXXION?! MINAGATA!

DUMP

MERDA! NON RIESCO A METTERMI IN CONTATTO CON LEI!

THUMP

SKREEEEEEE

CHE...?!

DUMP

WHOOMMM

BA
NG
E-4

BA

NESSUNA REAZIONE DA PARTE DEL GASTARF!
IL GASTARF... STA CADENDO!
A CAUSA DELLE ONDE ELETTROMAGNETICHE, LA MAGGIOR PARTE DEGLI APPARECCHI DI MISURAZIONE SONO FUORI USO!
HANNO ABBANDONATO I TERRESTRI PRESENTI NELLA BASE?!

NON E` POSSIBILE ALCUNA MANOVRA! FORSE, AGENDO MANUALMENTE NELLA SALA MACCHINE...
CERCA DI AFFRONTARE LA SITUAZIONE CON IL BILANCIAMENTO!
ROARRR
TUTTA LA POTENZA A BABORDO E` SCESA! E NON SI RIALZA MINIMAMENTE NEANCHE A TRIBORDO!

DDUMP

MINAGATA! IL BOATO CHE HO APPENA SENTITO PROVENIVA DALL'EXA-CANNON?
SÌ. ORMAI L'EXAXXION È STATO LIBERATO DAL BLOCCO IMPOSTO DAI FARDIANI.
AH!

MA **PERCHÉ** HAI SPARATO?!
È STATO UN ORDINE FORZATO IMPARTITO DIRETTAMENTE DAL SIGNOR HOSUKE.

SCUSA, MA NON DOVREBBERO ESSERE I **MIEI** ORDINI AD AVERE LA PRECEDENZA SU QUELLI DEL VECCHIACCIO?!
HANNO INSERITO DEI JAMMING, QUINDI NON HO POTUTO FARE NULLA, HOICHI.

ANCHE SE SEI UN ANDROIDE, HAI UNA VOLONTÀ, VERO MINAGATA?
DATO CHE IL SIGNOR HOSUKE POTREBBE AVER VISTO GIUSTO RIGUARDO A QUESTA FACCENDA, NON SONO IN GRADO DI OPPORMI ALL'ORDINE FORZATO.

POTREBBE AVER VISTO GIUSTO...?!
MA NELLA SALA PRINCIPALE C'ERA **AOI**, LA SORELLA MAGGIORE DI **AKANE**!
VRI

MI ACCERTERÒ IMMEDIATAMENTE DELLA SUA INCOLUMITÀ.
ROARRRR
SALI SUBITO A BORDO, PIUTTOSTO. DOBBIAMO USCIRE DALLA NAVE DA TRASPORTO.
RUMBLE

BLOW

SALTA SU!
FARÒ IMMEDIATAMENTE USCIRE ANCHE L'EXAXXION DALLA NAVE DA TRASPORTO.

DUMP
VA BENE!
NON PERMETTERÒ PIÙ CHE QUEL VECCHIACCIO COMANDI L'EXAXXION!

THUMP
RRHHMM
FLOW

ROAR

BLOW

COSA?!

WHAM
AAH!

AAH!
RIFUGIAMOCI DIETRO L'EXAXXION!
ZZOW

MA CHE... UN PROIETTILE MOLLE?!
E' UN PROIETTILE ADESIVO!

KLONNG
OWW!
AHIA!

RICEVUTO.
QUESTO E' UN MIO ORDINE! PUNTAGLIELA VOLTANDOTI!

L'UNICA ARMA PRONTA A SPARARE E' QUELLA DA 88 MILLIMETRI SULLA MANO! LA POTENZA E'...
MANOVRA L'EXAXXION! DISTRUGGI QUELLA BOCCA DA FUOCO PUNTATA SULLA SUA SCHIENA!

DUMP
WHIZzz
ROARR
XAXXION
DUMP
BOMB
GENERALE! SENZA UNA CANNA, LA POTENZA E' INSUFFI- CIENTE!
PIANTACI DENTRO LA MANO CON TUTTA LA FORZA!

CLLAANG

EXAXXION - CONTINUA

TI PASSEREI DA PARTE A PARTE CON QUESTA SPADA.

AH!

WHUPP

UGH...
STUM

OHH...
THUD

UNA SPADA CORTA...
GGH...
NON E` LA FAMOSA KAMIKAZE, VERO?

V-VOI... M-MI AVETE TESO UN AGGUATO...
L'ABBIAMO FATTO SOLO PER SCOMMESSA, MA ALLA FINE CI SEI CASCATO LO STESSO COME UN TORDO...

COSA NE FACCIAMO DI LUI?
LO PORTEREMO VIA CON NOI.
NON VOGLIO RESTARE IN UN POSTO DOVE LA GENTE COMUNE POTREBBE VEDERCI ANCHE SOLO PASSANDO PER CASO. METTI VIA QUELLA PISTOLA, ED EVITATE DI USARE QUALSIASI POTERE.

CI SONO ALCUNE COSE CHE DESIDERO CHIEDERGLI CON CALMA, MA PIU' TARDI.

* PACHINKO: UNA SORTA DI FLIPPER-SLOT MACHINE. AKAHANI: GLI ESSERI UMANI NEL LINGUAGGIO KEGAINOTAMI. KB

THUMP

HANF...
HANF...

E` SORPRENDENTE...
MI MERAVIGLIA DAVVERO CHE TU RIESCA AD ALZARTI IN PIEDI NONOSTANTE QUELLE FERITE...

ORMAI NON HA PIU` SENSO CERCARE D'IMPEDIRE LA RESURREZIONE DELLE OTTANTOTTO BELVE! O FORSE, C'E` QUALCOS'ALTRO CHE TI SPINGE FINO A QUESTO PUNTO?
LA CACCIA AI KEGAINOTAMI... MA CHE TI CREDI?!

PROPRIO COME VOI, ANCH'IO HO UNA PERSONA IN CUI CREDO...
...E CHE VOGLIO PROTEGGERE...
E PER PROTEGGERE QUELLA PERSONA, NON POSSO PERMETTERMI DI MORIRE IN UN POSTO DEL GENERE...

È TUTTO QUI.

Satoshi Shiki
KAMIKAZE
DIFFIDENZA

UH... SÌ? MI HAI CHIAMATO?
COME?

NO...
IO NON TI HO CHIAMATO... PERCHÈ?

STRA-
NO... HO AVUTO
L'IMPRESSIONE
CHE QUALCUNO
PARLASSE DI
ME...
AH, CI
RISIAMO!
GAAAH
DEV'ESSERE
COLPA DELL'IN-
QUINAMENTO
ELETTROMA-
GNETICO! CI STA
FONDENDO IL
CERVELLO!

PO-
VERI
NOI!

QUEL
MALEDETTO
DI KIKUNO-
SUKE...

È GIÀ DA QUALCHE TEMPO CHE HO QUESTA IMPRESSIONE...
SPERO CHE NON AGISCA PRECIPITOSAMENTE COME SUO SOLITO...

...COSA VUOI DIRE?
...

HO LA SENSAZIONE CHE LE NOSTRE CONVINZIONI NON SIANO COSÌ FORTI COME UN TEMPO... SENTO UNA FORTE **INSTABILITÀ** IN NOI...
GUARDA QUELLO CHE STA ACCADENDO... CI STIAMO OCCUPANDO DI UNA SITUAZIONE DELICATISSIMA MENTRE SIAMO ATTANAGLIATI DA DUBBI E INQUIETUDINI...

NON RIESCO A FARE A MENO DI RICORDARE LE PAROLE DEL CAPO RIKIMARU.

LUI DEFINIVA LE OTTANTOTTO BELVE COME DEMONI CHE AMANO LA MORTE E LA DISTRUZIONE, E IL CUI UNICO OBIETTIVO È ELIMINARE L'ORDINE E L'ARMONIA.

NO... NON ARRIVEREI FINO A QUESTO PUNTO...

DICIAMO CHE PREFERISCO...

...CREDERE NELLA SIGNORA KAEDE...

HA LA MIA CIECA FIDUCIA, OVUNQUE ABBIA DECISO DI PORTARE TUTTI NOI.

SONO COMUNQUE MOLTO GRATO AL SIGNOR HIGA.

NON POSSO CERTO DIMENTICARE COME MI HA ACCOLTO, ANCHE SE ERO PRIVO DI PARTICOLARI CAPACITÀ, A DIFFERENZA DI VOI... E CHE MI HA PRATICAMENTE **RICOSTRUITO**...

RIHEI.

FARÒ COME SE NON AVESSI SENTITO NULLA.

STAVO QUASI PER IMPAZZIRE.

DIMMI UNA COSA.

BRRF

BRRF

TU SEI NORO... UNA DELLE OTTANTOTTO BELVE...

RIGUARDA LA SACRA SPADA KAMIKAZE, TRAMANDATA DALLA STIRPE DELLA TERRA... NE ESISTONO ALTRE SIMILI?

HAI OTTENUTO IL PERMESSO DAL SIGNOR HIGA PER FARE QUESTO, KIKUNOSUKE?

ADESSO NORO È SOTTO IL MIO CONTROLLO.

SE VUOI CHIEDERGLI QUALCOSA, DEVI FARLO TRAMITE ME.

NOI ABBIAMO FATTO RISORGERE NORO E I SUOI COMPAGNI NEL VILLAGGIO DI ISHIGAMI.

SI TRATTA SOLO DI **UNA PARTE** DELLE OTTANTOTTO BELVE, MA COMUNQUE IL DESIDERIO DELLA NOSTRA STIRPE DOVREBBE ESSERE CONSIDERATO **REALIZZATO**.

EPPURE, COS'ABBIAMO PROVATO IN QUEL MOMENTO?

IO HO PROVATO SOLO UN IMMENSO TERRORE, TANTO CHE AVEVO LA SENSAZIONE CHE QUALCOSA MI STESSE LACERANDO DALL'INTERNO...

SOLO LA SACRA SPADA DI ISHIGAMI SAREBBE IN GRADO DI AFFONDARE NELLE CARNI DI UNO DELLA NOSTRA STIRPE.
E ADESSO, QUESTA CACCIA A NOI KEGAINO-TAMI...

ALTRI-MENTI...

IO VOGLIO SOLTANTO SAPERE LA VERITÀ.

VOR-RESTI DIRE CHE CI SONO TROPPE CO-SE CHE NON SAPPIAMO DI QUESTA FACCENDA?

NON RIESCI PIU` A CREDERE IN ME, KIKUNOSUKE?

RATTLE
QUESTA...
...QUESTA È LA CASA IN CUI SONO NATO E CRE-SCIUTO...
M-MA QUELLO... SONO IO...
DONG

DON

RATTLE
QUESTA...
M-MA QUELLO... SONO IO...
...QUESTA E` LA CASA IN CUI SONO NATO E CRE-SCIUTO...
G

QUESTA È...
SIGNOR HIGA...

...KIKU-NOSUKE.

DOVRAI RINASCERE...

HAI APPENA AFFERMATO CHE **ANCHE NOI** ABBIAMO UNA PERSONA IN CUI CREDIAMO E CHE VOGLIAMO PROTEGGERE...

LA CACCIA AI KEGAINOTAMI...

...MA TI INFORMO CHE LA NOSTRA SITUAZIONE E' ALQUANTO DIVERSA.

...TI INFORMO CHE CONTINUERÒ A CREDERLE ANCHE SE FOSSI TRADITO E UCCISO!

Qualcun altro è pro... (K113-A)
Evviva! Manca poco alla conclusione di **Changing Fo** e **Aiten Myoo**! Possibile che 'sta robaccia abbia davvero un seguito di lettori? Ho trovato **Hang** un manga interessante, non mi va di definirlo un *hentai*. Comunque, siccome vi sono dei lettori che vengono disturbati persino da copertine troppo osé, temo che qualche critica vi verrà inevitabilmente inviata. Spero che la maggioranza dei lettori sia critica, e che non si soffermino a giudicare una storia solo in base a poche vignette isolate, che è lo stesso metodo usato dagli avversori dei manga. Può darsi che l'attuale disponibilità di recensioni forum, chat e via dicendo abbia spento un po' la voglia di scrivere dei lettori, ma secondo me non è necessario un disimpegno da parte vostra poiché, almeno da parte mia, è sempre vivo l'interesse per i vostri articoli. Complimenti per il vostro lavoro e tanti saluti. **Satanist**

...qualcun altro no... (K113-B)
Cari Kappa boys, ho appena finito di leggere **Kappa Magazine** di settembre e, scusate, sono rimasto schifato oltre che deluso. Mi riferisco a **Hang** e alle scene di pornografia gratuita da pag 48 a 51. Scusate, ma così non va proprio! Premetto che io sono un ragazzo di 26 anni che ormai ha vissuto tutto e non si scandalizza più di niente; quello che voglio dire è che non mi hanno scandalizzato quelle scene in sé, ma il fatto che vengano sbattute così su **Kappa**! Scene hard fini a se stesse! Un pompino, una leccata o una scopata ormai non scandalizzano più nessuno, ok, ma proposte così non vanno proprio bene! In passato queste tematiche (pratiche) erano già state toccate (vedi **Exaxxion**), ma facevano da cornice, erano solo uno sfondo, un dettaglio della storia! Invece in **Hang** è come vedere un film hard con una trama che ogni tanto s'interrompe per dare spazio alla scena di sesso, e qui è lo stesso! Il racconto prevede che quei due facciano l'amore e inizia la scena hard che dura quattro pagine! Scusate, ma non è giusto! Per quale motivo avete inserito quel fumetto? Non capisco! A quale pubblico è rivolto? Che interesse può suscitare nel lettore? Ora **Kappa**, come recita la copertina, è per un pubblico più adulto, e se il motivo è che si affrontano tematiche più adulte lo accetto, ma con questo **Hang** avete esagerato! Queste non sono tematiche da adulti, ma semplicemente pornografia pura e gratuita! E ribadisco che non sono scandalizzato dalla pornografia, ma dal fatto che venga messa così su **Kappa**! Scusate, ma se ho voglia di vedere un pornazzo compro "Le Ore", e non **Kappa**! Se compro **Kappa** (come ho fatto fin dal primo numero!) è perché mi interessano altre cose che quattro intere pagine di porno! Ben vengano le tematiche più adulte, ben venga il sesso nei fumetti, ben vengano tutte queste cose che fanno capire che i fumetti non sono cose da bambini e che possono anche raccontare la realtà della vita nuda e cruda, ma la pornografia gratuita e fine a se stessa, questa no! Questa sta bene su "Le Ore" e non su **Kappa**! Questa mia lettera è solo uno sfogo e non chiede né di essere pubblicata, né una risposta! Io ho comprato **Kappa** dal primo numero e non ne ho perso uno, ma ora è il momento di dire basta, mi dispiace per tutte le cose buone che ci sono ancora, ma non lo comprerò più! Io so che a voi non frega niente di perdere un lettore (e sappiate che non sono l'unico), ma dovevo dirvelo! Dovevo farvi sapere come la pensavo e come la pensano tutti quelli che conosco! Ancora una cosa: io sono convinto che fra voi non tutti sono stati d'accordo a far prendere questa brutta piega alla rivista e io mi rivolgo a loro dicendo di fare qualcosa finché siete in tempo! **Angelo**, Savona

...e qualcun altro forse. (K113-C)
Cari i miei Kappa boys, per prima cosa mi presento: sono Cristina di Bari e ho 18 anni. Non è da molto ke leggo la vostra ammiraglia (cinque mesi, da quando è iniziato **Chobits**), ma vorrei lo stesso dire la mia opinione, visto ke il numero scorso avete detto: «leggete e poi fateci sapere». Bene, io ho letto. E adesso faccio sentre la mia voce. La scelta ke avete fatto per il numero 111 non mi sembra malvagia. Ora mi spiego: a una prima lettura superficiale i fumetti di **Hang** e **Glass Garden** mi sono sembrati molto sconvenienti per la testata, e mi kiedevo perché non fossero stati inseriti in un **ErotiKappa**. Leggendoli attentamente, però, con un occhio più attento, mi sono resa conto di quello ke Andrea Baricordi spiegava a un altro appassionato: quei due fumetti non sono basati sul sesso... Ho cercato di spiegarlo a mia sorella di 16 anni, ke legge con me tutto quello ke passa per casa, visto ke lei era rimasta così scioccata che non riusciva a prendere più in mano il numero senza farmi: «Bleach! Non me lo sarei mai aspettato da loro!». Le ho detto ke è come in un film: ci sono scene di sesso, ma non sono la cosa fondamentale della storia (a meno che non si tratti di un film porno!). Mi ha risposto ke nei film non si vedono scene così esplicite, e così ha troncato il discorso. Ma penso ke le scene implicite siano + pericolose di quelle esplicite (lo diceva anche la mia prof di italiano riguardo al Tasso, anche se non c'entra proprio niente), e comunque l'ammiraglia non ha un pubblico tra gli 0 e i 12 anni! E' gente matura che vuole materiale sempre + raffinato. O sbaglio? Per questo accetto e non incrimino questa scelta. A dire il vero **Glass Garden** mi è piaciuto tanto per la ramanzina della cameriera! E l'idea del Giappone retto da ganci è assurda, ma affascinante... Wow! Mi ha stupito davvero! Una cosa non riesco ad accettare, anche se l'ho letto solo una volta: **Ryugetsusho**... Il tratto è stupendo, molto realistico e ben curato, ma certe scene... All'inizio ho pensato ke fosse solo una cosa così, e che nn fosse legata alla storia, ma solo di contorno. Però, leggendo la mitica *RubriKappa* (devo dire che è fonte di informazioni inesauribile!) ho scoperto ke è tutto così... Con una scena di sesso ogni episodio... Be', quello non lo posso accettare... Ma non temete, continuerò a comprare sempre **Kappa Magazine**, fin quando proporrete titoli come **Chobits**, **Oh, mia Dea** e **Aiten Myoo**. Mi piacciono tantissimo, e mi ci sono affezionata subito, anche se le storie erano già nel vivo... Un'altra cosa di cui vi voglio rendere partecipi è una e ultima, ma non per questo meno importante: adoro **Fuguruma Memories**. E' fantastico, poetico e malinconico... e poi si legge al contrario, una cosa che adoro, e che vorrei si estendesse a tutti i vostri fumetti. Così, con questo pensiero nel cuore, vi lascio e vi auguro di continuare così perché «non c'è mai limite al meglio»! Soprattutto ora con **Kappa Magazine**! Baci a tutti. **Cristina**

*Tante opinioni di generi diversissimi fra loro. E ne stanno fioccando in redazione veramente a decine solo su questo argomento, dall'indignato all'entusiastico. Lasciatemi ribadire un concetto: **Kappa** NON sta andando in direzione 'hard core'. La dicitura «per un pubblico maturo» deve essere presente ANCHE per storie che finora nessuno ha considerato tali. Ricordate che siamo in tempi di caccia alle streghe, e se ha avuto problemi **Dragon Ball**, vi lascio immaginare cosa potrebbe capitare su queste pagine. Che ci crediate o no, storie come **Ryugetsusho** o **Hang** (in cui sono presenti scene di sesso esplicito) non verrebbero nemmeno considerate dalle varie associazioni di genitori e simili, mentre gli argomenti trattati in **Chobits**, **Aiten Myoo** o **Exaxxion** scandalizzerebbero ben più di una persona. Ma di questo ne ho già parlato abbondantemente nell'editoriale. Ci sentiamo fra un mese, sempre da queste parti.*

Andrea BariKordi

puntoKappa

posta: Strada Selvette 1 bis/1, 06080 Bosco (PG)
e-mail: info@starcomics.com
web: www.starcomics.com

A TUTTI I LIBRAI

Per essere promossi in questo spazio inviate il **5 di ogni mese** la top ten del mese precedente. Speditla a **info@kappanet.it** specificando nome fumetteria, indirizzo e telefono! Questo mese:
+ Alter Ego, via Terenzio 26, Latina (tel. 0773/661077 - alter1@libero.it)
+ Casa del Fumetto, via Gino Nais 19/29, 00136 Roma (tel. 06/39749003 - casadelfumetto@casadelfumetto.com)

SETTEMBRE 2001 - LATINA

I 10 MANGA PIÙ VENDUTI
1) Arms 5
2) Yu degli Spettri 12
3) Capitan Harlock 3
4) Saint Seiya 16
5) Dragonball DX 40
6) Gundam 13
7) Alita Collection 4
8) Baoh 1
9) Zero One 3
10) H2 2

I 10 VIDEO PIÙ VENDUTI
1) Berserk 1
2) Cavalieri dello Zodiaco 21 - 22
3) I Cinque Samurai 2
4) Gakusaver 2
5) Yu Yu Hakusho - The Movie
6) Generator Gawl 2
7) Nadesico 11
8) Evangelion 12
9) Neo Getter Vs Shin Getter 1
10) Kojiro 1

SETTEMBRE 2001 - ROMA

I 10 MANGA PIÙ VENDUTI
1) Saint Seiya 15
2) Inu Yasha 8
3) Family Compo 12
4) H2 1
5) Lady Oscar 1
6) Berserk 41
7) Yu degli spettri 12
8) Rookies 6
9) Baoh 1
10) Dash Kappei 17

I 10 VIDEO PIÙ VENDUTI
1) Berserk 1
2) Tenchi The Movie - Memorie Lontane
3) Evangelion 12
4) Generator Gawl 2
5) Inu Yasha 2
6) Nadesico 11
7) Cavalieri dello Zodiaco 20
8) Bakuretsu Hunter 1
9) Boys Be... 1
10) Hand Maid May 1

KAPPA IN PILLOLE

Il prossimo **Kappa Magazine** sarà veramente specialissimo! Il **TuttoFumetto Invernale** riporterà in Italia il grande **Yoshikazu Yasuhiko** con **Nominoo**, che vi spiegherà *tutto* sugli Haniwa (ricordate **Jeeg Robot**?) in una miniserie in sei parti. Come se non bastasse, poi, tornano anche **Noise** e **Min Min Minto**! Che volete di più dalla vita? **ABK**

Sanae Miyau & Hideki Nonomura

OFFICE REI

IL PASSATO DI YUTA

PRATICARE LA RETROCOGNIZIONE SU UNA PERSONA...

...E' SBAGLIATO! QUESTO LO SO BENE...

ORA LO SENTO... LO VEDO...

STO CADENDO... IN FONDO AL SUO CUORE...

MI STO IMMERGENDO IN LUI... SEMPRE PIÙ A FONDO...

TAP TAP

TAP TAP

È YUTA!

PERCHÈ STA CORRENDO COSÌ DISPERATAMENTE?

COS'È QUESTO POSTO?

BLIIP BLIIP BLIIP

PANT

A CAUSA DI UN'EMERGENZA DI TIPO Z-OO, LA ZONA C SARÀ CHIUSA.

DANNAZIONE! HANNO GIÀ SCOPERTO CHE SONO FUGGITO?

PANT PANT

IL PERSONALE PRESENTE NELLA ZONA C È PREGATO DI ATTENERSI ALLA PROCEDURA PRESTABILITA.

ROARRRR

ECCOLO! È LÌ!

CLANK

AAAAH!
SSSSHHHHH

ODDIO... MA CHE DIAVOLO È QUESTA PUZZA OR-RENDA?!

SPLOOSH
AAAAH!

!!!

L-LORO... ERANO SPARITI... ERANO STATI GETTATI QUI...?

PROPRIO COSÌ...

CHI HA PARLA-TO?!

QUESTO E' IL POSTO IN CUI VENGONO GETTA-TI I CORPI DELLE CAVIE UMANE MORTE IN SE-GUITO AGLI ESPERIMENTI.
NON DEVI VENIRE IN UN POSTO COME QUESTO.

A-ANCHE SE SIETE MORTI...?
M-MA... SIETE VOI A PARLARMI...?

LASSU'?
LASSU'...

FUGGIRE... MA DOVE?
DOV'E' L'USCITA?!
FUGGI SUBITO DA QUI.

NO! NON VOGLIO! IO ODIO GLI ESPERIMENTI!

NON VOGLIO FARE LA FINE DEGLI ALTRI!

NON VOGLIO!

IO VI ODIO TUTTI!
PAM
WHH
IO... HO UCCISO... HO UCCISO UNA PERSONA...
S-SONO STATO IO...

VEDERE DEI CADAVERI NON MI HA FATTO QUASI NESSUN EFFETTO...
FINO A OGGI NE HO VISTI COSÌ TANTI DA ESSERCI ABITUATO...
PERÒ ADESSO HO PAURA...
HO PAURA DI QUELLO CHE POTREI FARE IO... SONO DIVENTATO UN ASSASSINO...
SONO UN ASSASSINO COME LORO...
SONO DIVENTATO UNA BESTIA...
...COME LORO...
MAMMA... HO PAURA...
AIUTO...
BASSSSH
AAAAAH!
AAAAAH!
AAAAAH!
AAAAAH!

MANCA COMPLETAMENTE DI UBBIDIENZA E DOCILITÀ...
E` IN POSSESSO DI CAPACITÀ STRAORDINARIE, MA HA DAVVERO UN PESSIMO CARATTERE...

NON POSSO PIU` SOPPORTARE TUTTI I PROBLEMI CHE CAUSA.
TEMO DI DOVERMI OCCUPARE DI PERSONA DELLA SUA MENTE.
LA SMETTA, DOTTOR KO!
NON TORTURI DI NUOVO MIO FIGLIO!

TUO FIGLIO?

HAH... LA DONNA E` UN ESSERE DAVVERO STRANO...
HO SEMPLICEMENTE USATO IL TUO CORPO COME **INCUBATRICE** PER FAR CRESCERE UN OVULO FECONDATO CON **DNA ALTERATO**, NIENT'ALTRO. L'UNICO SCOPO ERA QUELLO DI GENERARE UN INDIVIDUO DOTATO DI POTERI PARANORMALI MAI VISTI PRIMA, UTILIZZANDO **IL MEGLIO** DEI FRUTTI DELLE MIE RICERCHE.
TUTTAVIA, **SOLO** PER IL FATTO CHE E` CRESCIUTO NEL TUO CORPO, RIESCI A PROVARE **AMORE MATERNO** NEI SUOI CONFRONTI?

COME SI SENTE, ORA, IL PICCOLO CHILD CHE HO CREATO?
CHE MERAVIGLIA! FINALMENTE MI HAI DIMOSTRATO CHE È POSSIBILE UCCIDERE USANDO I POTERI PSICO-CINETICI!

DOTTOR KO, LEI È...
...ANOR-MALE!
NO, NON IO. QUESTO MONDO LO È!

IO STO SOLO CERCAN-DO DI PORTARE L'ORDINE AGLI ESSERI UMANI.

GUERRA, DISCRIMI-NAZIONE, ESPLOSIONE DEMOGRAFI-CA, INQUI-NAMENTO AMBIEN-TALE...
OGNI PAESE DEL MONDO NON FA ALTRO CHE INSEGUI-RE I PROPRI DESIDERI A OGNI COSTO...
GLI ESSERI UMANI HANNO BISOGNO DI QUAL-CUNO CAPACE DI STABILIRE REGO-LE, QUALCUNO CHE LI CONTROLLI E LI DIRIGA TUTTI...
E NON A LIVELLO MONDIALE, MA UNIVERSAL-MENTE...

N-NON VORRÀ DIRE CHE QUE-STO RUOLO... TOCCHEREBBE AL FAN?!

PROPRIO COSÌ, INVECE! IL FAN SARÀ L'AMMINISTRATORE UNICO DELLA TERRA E DI **TUTTI** GLI ESSERI UMANI! E SARÀ ANCHE **LA LEGGE** STESSA!

QUESTO È IL **PROGETTO D.**

TI PRESENTO LA GIOVANE ECCELLENTE DONATRICE DI OVULI CHE TI SOSTITUIRÀ DA ORA IN POI.
SI TRATTA DI UN INDIVIDUO DOTATO DI POTERI PK CHE VIVE IN QUESTO ISTITUTO DALL'ETÀ DI TRE ANNI.
NORMALMENTE LA CHIAMIAMO MIREI...
MIREI È SUA FIGLIA!
...ANCHE SE IN REALTÀ NON È UN COMUNE ESSERE UMANO COME POTREBBE SEMBRARE.

QUESTO ESPERIMENTO SERVE A RACCOGLIERE DATI RELATIVI ALLA POSSIBILITÀ DI ESERCITARE UN CONTROLLO SUI POTERI PK.

DEVI ELIMINARE QUELLA CAVIA USANDO LA TUA MENTE E SEGUENDO LE MIE ISTRUZIONI.

GUARDA BENE, YUTA.

BZZZZZZZ

MAMMA!

M-MAMMA!

AVANTI, ORA. UCCIDI LA CAVIA COI TUOI POTERI.

E RICORDA... NON DOVRAI PROCURARLE NESSUN TIPO DI LESIONE ESTERNA. SCHIACCIALE SEMPLICEMENTE IL CUORE.

NON LO FARÒ...
NON LO FARÒ MAI...
NON LO FARÒ!

CAPISCO... AH, POVERA DONNA. CONTINUANDO COSÌ, TUA MADRE MORIRÀ DI CERTO.

PECCATO. VORRÀ DIRE CHE SARAI TU A CAUSARNE LA MORTE.

YUTA!
DOVE SEI, YUTA?!
NON UB-BIDIRE A QUELLO CHE DI-CONO DI FARE!
MAMMA...
LA LASCERAI MORIRE IN UN MODO SPA-VENTOSO.
MAMMA!
NON PREOCCU-PARTI PER ME! HAI CAPITO?
...YUTA...

NOI CAVIE SIAMO STATE TUTTE CREATE DAGLI OVULI DI QUELLA SIGNORA...

LEI E` ANCHE LA **NOSTRA** MAMMA... LA MAMMA DI TUTTE LE CAVIE...

SALVA LA TUA MAMMA, YUTA...

DATO CHE NON SONO POTUTA DIVENTARE UNA CHILD, DOVRO` **COMUNQUE** MORIRE ENTRO POCO TEMPO... MA NON VOGLIO PIU` ESSERE SOTTOPOSTA AGLI ESPERIMENTI FINO A QUEL GIORNO...

UCCIDIMI, YUTA...

DOVRAI CONDURRE UNA VITA FELICE COME UN BAMBINO NORMALE, QUELLA CHE NESSUNO DI NOI CONOSCE...

DEVI SALVARE LA MAMMA E FUGGIRE DA QUI INSIEME A LEI... FALLO PER NOI...

UCCIDIMI...

QUELLA E` LA NOSTRA MAMMA...

...CHILD...

SEI LA NOSTRA UNICA SPERANZA...

YUTA!

PRESTO, YUTA!

ALTRIMENTI LA MAMMA MORIRÀ!

NON DEVI USARE I TUOI POTERI, YUTA!

FALLO ORA, YUTA!

P-PERDONAMI!

NON DEVI FARLO, YUTA!

C-CHI...?!

OH!
MA TU...
MIREI!
EMERGENZA DI TIPO Z-00! CATTURATE IL CHILD!

NON PUÒ ESSERE VERO...
MA COME...?

PROPRIO COME TEMEVO... RIMARRAI QUI, VERO? LO FAI PER TUA MADRE ELIZABETH, CHE E' PRIGIONIERA DA QUALCHE PARTE...
KABOOOM
OH, NO! MIREI!
E' ARRIVATA A QUESTO PER NOI...

PANT PANT

YUTA... MIREI... SUA MADRE...

...SONO STATI I PRIMI INDIVIDUI DOTATI DI POTERI PARANORMALI A ESSERE USATI COME CAVIE PER QUELLE TERRIBILI RICERCHE...

PANT

POVERA ELIZABETH... POVERA MIREI...

POVERI BAMBINI TRATTATI COME CAVIE... VITE CONSUMATE PER LA FOLLIA DI ALCUNI ESSERI CRUDELI...

YUTA... IN TE SONO RIPOSTE LE SPERANZE DI TUTTI LORO...

LORO VIVONO IN TE...

DEVI FARE IN MODO CHE NELLA TUA VITA FUTURA, A PARTIRE DA QUESTO MOMENTO IN POI, VI SIA PIU' FELICITA' CHE IN QUALUNQUE ALTRA!

DIMENTICA TUTTO, YUTA...

DIMENTI-CA TUTTO CIO' CHE E' SUCCESSO FINORA...

TUTTE LE COSE SGRADEVOLI LE CONSERVERO' IN ME...

E... E COSÌ... **QUESTO** È IL PASSATO DI YUTA?! N-NON PUÒ ESISTERE UNA CRUDELTÀ PEGGIORE DI QUEL CHE HO APPENA VISTO!

MALEDETTO **FAN!** NON LI PERDONERÒ MAI, PER NESSUN MOTIVO!

OH, SORELLINA... NON SAPEVO CHE LORO DUE SI FOSSERO GIÀ INCONTRATI IN PASSATO...

PERCHÉ NÉ YUTA, NÉ MIREI ME L'HANNO MAI DETTO?

PERCHÉ?

Y-YUTA... IO...
DA QUANDO IN QUA SI USA LA RETROCOGNIZIONE PER CALPESTARE IL CUORE ALTRUI?
...VERO, EMIRU?!
NON PENSERAI DI POTERLA PASSARE LISCIA...

DIAMOCI DENTRO, PICCOLA!

C-COSA...?!

...E VA BENE...

O-HOO... MA GUAR-DA...
COME SEI DOCILE, OGGI...

BE', NON SARO' CERTO IO A TIRARMI INDIETRO...

...YUTA?

CHE TI PRENDE, EMIRU...?
COME...?
PERCHE` NON OPPONI RESISTENZA COME AL SOLITO?!

A QUESTO PUNTO, NORMALMENTE MI AVRESTI GIA` RIEMPITO DI CALCI E PUGNI SENZA ALCUNA ESITAZIONE!
MA... ECCO...
I-IO NON...
HAI PIETA` DI ME?
O MAGARI LO FAI PER CHIEDERMI SCUSA?

VATTENE SUBITO.
MA FAMMI IL PIACERE!
TIP
CHAK

...SCUSAMI...
KLUNK

NON TI CHIEDO DI PERDO-NARLA.
SOLO, PER FAVORE, NON ESSERE TROPPO DURO CON LEI.
SI TRATTA DI UN PROBLEMA CHE QUALUN-QUE INDIVIDUO DOTATO DI RE-TROCOGNIZIONE DEVE AFFRONTA-RE ALMENO UNA VOLTA NELLA PROPRIA VITA.
GLI ESSERI UMANI DE-SIDERANO CONOSCERE IL PASSATO DEI PROPRI CARI.
E NON E` FACILE RESISTERE A QUESTO DESIDERIO.
SPECIALMENTE QUANDO SI HA LA POSSIBILITÀ DI OTTENERE RISPOSTE CON FACILITÀ...
BASTA! QUESTO LO SO BENISSIMO ANCHE SE NON ME LO DICI TU!
IL MOTIVO PER CUI SONO ARRABBIATO E` UN ALTRO!
OH, BE'... CHE IM-PORTA?
SE POSSO ROMPERE I RAPPORTI CON LEI GRAZIE A QUESTO, POTRO` AGIRE IN QUAL-SIASI MODO SENZA ALCUN PROBLEMA...

VORRESTI ANNIENTARE IL FAN?
SE TUTTE QUELLE CAVIE MORTE NELL'ISTITUTO DI RICERCA VENISSERO A SAPERE CHE HAI SCELTO UN MODO DI VIVERE COSÌ BRUTALE, LE LORO ANIME NON AVREBBERO MAI PACE.
NON SONO AFFARI MIEI.

HO SCELTO DI FARLO PER POTER ANDARE AVANTI.

PRIMA DI TUTTO, VUOI BLOCCARE IL PROGETTO DI ALICE, VERO?
IN CHE MODO?
SENZA UN IDOLO DELLE FOLLE COME LEI, NON CI SAREBBE NESSUN PUBBLICO DA SETACCIARE ALLA RICERCA DI ESPER.

ELIMINERÒ ALICE.

...SÌ...
E` VIVA... COMUNQUE...
MIREI.
COSA C'E'?
MI MERAVIGLIO DAVVERO CHE TU SIA ANCORA QUI... VIVA.
TUA MADRE E` SALVA?

PERDONAMI, SE PUOI...
PERDONAMI, YUTA...

FLIP
SOREL-LINA...

BEVI UN CAFFÈ.
TI RISCALDERÀ.

ORMAI NON HO ALCUNA SPERANZA, SORELLINA... HO FATTO UNA COSA TERRIBILE A YUTA...

NON MI PERDONERÀ MAI...
MA... SORELLINA!
CHE TE NE IMPORTA? IN FONDO, È MEGLIO COSÌ.

TU E YUTA PERCORRETE STRADE TROPPO DIVERSE.
CREDO CHE QUESTA SIA L'OCCASIONE MIGLIORE PER PRENDERE LE DISTANZE DA LUI.

...S-STRADE DIVERSE?

ORMAI YUTA VIVE UNICAMENTE CON L'OBIET-TIVO DI AN-NIENTARE L'ISTITUTO FAN.
ED E' PRONTO A FARE **QUA-LUNQUE COSA** PER RAGGIUN-GERE QUEL-L'OBIETTIVO.
HA RINUNCIA-TO PERFI-NO A SE STESSO.
PASSERÀ SO-PRA AL CADAVERE DI CHIUNQUE LO OSTACOLI, SENZA ALCUNA PIETÀ.

TU, INVECE, NON RIUSCIRAI MAI A UCCIDERE UNA PER-SONA... QUALUNQUE COSA ACCADA E DI QUALUNQUE TIPO SI TRATTI... NON E' COSÌ?

FLIP

OFFICE REI - CONTINUA (11 DI 26)

C'ERA UNA VOLTA UNA DIVINITÀ TALMENTE PICCOLA CHE NON ERA NEMMENO DIPINTA SUL MANDALA.
- EPILOGO -
- DOPO KOTONO E AITEN

...UN RAGAZZINO CON UN GRANDE DESIDERIO DI SALVARE LA GENTE.

UN GIORNO IL PICCOLO DIO PRESE UNA DECISIONE...

...E SCESE NEL MONDO DEGLI ESSERI UMANI...

...PER SALVARE PIÙ PERSONE POSSIBILI, ANCHE UNA SOLA IN PIÙ, USANDO LA PICCOLA FORZA DI CUI DISPONEVA.

PUR-
TROP-
PO...

...PER AVER UCCISO UNA PERSONA VOLENDOLE DONARE LA SALVEZZA IN UN MODO SBAGLIATO...

...INIZIÒ A ESPIARE LE PROPRIE COLPE...

...SENZA FARNE PAROLA CON NESSUNO.
EHI...
CHE TI PRENDE, KOTONO?
NON TI CHIEDEREMO PIÙ NULLA...
VA BENE?
SCUSA... SE NON VUOI PARLARE, NON FA NIENTE!
NON C'È BISOGNO DI PIANGERE.
CREAK
N-NON È COSÌ...
NON È...

FIIUUU

COS ...?!

AH!

MA CHI...?!

TORNERA' IN VITA?!
MA DI COSA STAI PARLANDO?
C-COSA ...?
...
A PATTO...
...CHE AL SUO POSTO...
...SI SACRIFICHI AITEN.

SI TRATTA DI UNA TECNICA CON CUI E' POSSIBILE RIDARE LA VITA A UNA PERSONA IN CAMBIO DI UN SACRIFICIO.
TI RICORDI...
...DELLA TECNICA ILLUMINATA DELL'ANIMA INVERSA DI CUI TI HO PARLATO QUALCHE TEMPO FA?
COME ...?!
QUEL TIPO MI HA CHIESTO...
...DI FAR RITORNARE IN VITA SHINZAKI, OFFRENDO SE STESSO IN SACRIFICIO.

HA DETTO DI AVER FI-NALMENTE CAPITO...
...CHE AVEVI RAGIONE TU, KOTONO...
...E CHE IL SUO MODO DI DONARE LA SALVEZZA ERA SBAGLIATO.
PERCIO, PER RIMEDIARE AI PROPRI ERRORI...

...DICENDO ADDIO ALLA PROPRIA ANIMA.
...HA DECISO DI MORIRE...

VUOLE MORIRE...
FRA POCO SE NE ANDRÀ.
NON VUOI ANDARE A TROVARLO?
C-COSA STA DI-CENDO...?
COSA... MA CHE SIGNIFICA?

AVRETE TUTTO IL TEMPO CHE VORRETE, DOPO CHE AITEN NON CI SARÀ PIÙ!
SE VOLETE DELLE SPIEGAZIONI, CHIEDETEGLIELE PIÙ TARDI!
ZITTA, TU!
K-KOTONO...
MA... K-KOTONO?!
DOVE VAI A QUEST'ORA...?!
TEMPO... ORMAI È SCADUTO...

E CHI SAREBBE QUESTO AITEN...?

USARE LA TECNICA ILLUMINATA DELL'ANIMA INVERSA... PROPRIO PER UN TIPO COME AITEN...
NON AVEVO LA MINIMA INTENZIONE DI FARE UNA COSA DEL GENERE...
PERÒ...
NON È NEANCHE QUI...
PANT
PANT
...
...VISTO CHE ME L'HA CHIESTO IN QUEL MODO, È RIUSCITO A FARMI QUASI PENA...

GUAR-
DATE!
AH!
AITEN!
AITEN!
AITEN!

AITEN!
SEI TU... KOTONO...
OH...

SONO CONTENTO CHE TU SIA QUI... AVEVO UNA COSA DA DIRTI...
KOTO-NO...
A DIRE LA VERITÀ...
MENO MALE...
SÌ... PROPRIO COSÌ...
SONO IO, AITEN...
...PER AVERTI DATO TUTTO QUESTO DI-STURBO...
TI CHIEDO SCUSA...

QUELLO CHE FACEVO IO NON DAVA LA SALVEZZA A NESSUNO...
AVEVI RAGIONE TU, KOTONO...
PERCIÒ...
...IN CAMBIO DELLA MIA ANI-MA...
...HO CHIESTO A GOKUENTEN DI DARMI UNA MANO...
...PER ESPIARE LE MIE COLPE...

NON ANDARTENE, AITEN!
NO!
IO... IO ANDRÒ A CHIEDERE ALLA SIGNORINA GOKUENTEN DI...
NON DEVI MORIRE!
...DI IGNORARE LA TUA RICHIESTA... DI LASCIAR PERDERE QUELL'ASSURDO RITO...
ECCO, LE CHIEDERÒ...
IL TUO ANIMO È VERAMENTE BUONO E GENTILE...
KOTONO...
...
GRAZIE...
...E CERCHERÒ IO QUALCHE ALTRO MODO PER SALVARE SHINZAKI!
LO CERCHERÒ IO...

TU SÌ CHE MERITERESTI DI ESSERE UNA DIVINITÀ...
HHH
IO...
NON ANDARTENE!
AH!
NO!

NON ERA AFFATTO UNA BUGIA...
...ERO VENUTO QUI PERCHE` VOLEVO SUL SERIO SALVARE LA GENTE...
TE LO GIURO...
SONO STATO FELICE...
LO SO...
LO SO BENISSIMO, AITEN...
FLIP

...DI AVER POTUTO CONOSCE-RE TUTTI VOI...

...ANCHE SE NON HO POTUTO LASCIARE NULLA DI POSITIVO...

...IN QUESTO MONDO...

MA CHE DICI, AITEN...?

NON È AFFATTO COSÌ...

IL TUO DESIDERIO DI VOLER SALVARE L'ANIMA DELLA GENTE...
...RIMARRÀ PER SEMPRE QUI!
CIÒ CHE HAI FATTO TU ORA SI TROVA IN ME, IN CHIAKI, IN OHARA...
IN TUTTI...
CHIUNQUE LI RICEVA, ANCHE NEL CASO SI TRATTASSE DELLA PEGGIOR PERSONA DEL MONDO...
...QUELL'EVENTO RESTERÀ PER SEMPRE NELL'ANIMA DI CHI NE HA GODUTO, INDIPENDENTEMENTE DAL FATTO CHE SI DECIDA PRIMA O POI A RICAMBIARLO OPPURE NO.
L'HA DETTO ANCHE IL PROFESSOR KABA...
OGNI GESTO AMICHEVOLE, OGNI GENTILEZZA, OGNI FAVORE COMPIUTO DISINTERESSATAMENTE, MAI E POI MAI SARÀ INUTILE...

...E` SOLO IN QUESTO CHE TI SBAGLI...
PERCIO`...

...
...SI...

GRAZIE...

...KOTONO...

OTTO ANNI DOPO.

NE SONO DAVVERO MOLTO ONORATA.

HO SENTITO DIRE...

...CHE LEI DIPINGE IL MONDO CHE VEDE ATTRAVERSO UNA SORTA DI TRANSFERT SPIRITUALE... È VERO?

IO LO VEDO.

PERBACCO...

CERTO, NOI NON ABBIAMO ALCUN MEZZO PER VERIFICARE QUANTO DICE...

...MA È SICURO CHE QUESTI **NUOVI RACCONTI DALL'INFERNO** SONO TANTO TEMUTI DAI BAMBINI GIAPPONESI AL PUNTO DA ESSERE ORMAI CONSIDERATI UN **PROBLEMA SOCIALE...**

...NON È COSÌ, SIGNORINA AKASHIMA?

2^-SEZ. 5

PERCIÒ...

...ASCOLTATEMI BENE!

COLORO CHE NON RIESCONO A ESSERE PREMUROSI NEI CONFRONTI DEGLI ALTRI...

...SONO SOLTANTO INDULGENTI CON SE STESSI E MEDIOCRI!

AVETE CAPITO?

CERTO!

SÌ, MAESTRA OHARA!

SÌ!

...

BENE...

SI TRATTA DI UN CASO PERICOLOSO.
E' PERICOLOSO.
ARIECCOLO...
...O MEGLIO, PRIMA CHE COMPIA I REATI CHE STA PROGETTANDO!
CERCATE DI ARRESTARE IL COLPEVOLE IL PRIMA POSSIBILE...
...CHE IL COLPEVOLE COMMETTA UN REATO CHE GLI POTREBBE ASSICURARE UN POSTO ALL'INFERNO.
BISOGNA EVITARE...
X-FILES
VOL VIII

È STATO GRAZIE A TE...
...MITSUYOSHI...
...SE SONO POTUTO DIVENTARE...
...UNA PERSONA LEGGERMENTE MENO PEGGIORE DI COME ERO PRIMA...
NO, NON È COSÌ...
TE L'ASSICURO, SHINZAKI...
È SOLO GRAZIE...
...

...A QUALCOSA CHE QUALCUN ALTRO HA LASCIATO IN ME.

VERO...

...AITEN...?

TI PIACE QUESTA GELATINA?

SÌ, È DAVVERO BUONISSIMA, KOTONO!

AITEN MYOO - FINE (DAL MESE PROSSIMO: **NOMINOO** DI YOSHIKAZU YASUHIKO)

TRINETRA
DISTRUGGERE
LA PIETRA DEL DRAGO!
su Storie di Kappa 86
a Novembre
TRINETRA
8

novembre
amici 49
si può uccidere
per disperazione?
Fuyumi Soryo
MARS
10113
9 771129 984007